

[IRROMPIBLES]®

EL GAMER NO MUERE. RESPAWNEA.

AÑO 1 / N° 7 | JUNIO 08 | ARG $8.90



Uruguay $90 I Chile $1.600 I Paraguay G 33.400

MIRROR'S EDGE™
DESTELLOS DEL FUTURO

STAR WARS
LAS GUERRAS CLÓNICAS EN CG

PARKOUR
EL ARTE DE SUPERARLO TODO

AMD PHENOM
UN PROCESADOR FENÓMENO

ISSN 1851-3387
9 771851 338000 00007
mœbius editorial

LAS MEJORES REVIEWS

MASS EFFECT | JACK KEANE | FS GLOBAL 2008 | TUROK | PENNY ARCADE ADVENTURES
ENCICLOPEDIA 08 | THREE MELONS | VIOLENCIA | JUEGOS GRATIS | ¡Y MUCHO MÁS!



Ubisoft Montreal reveló el cuarto juego de la serie que comenzara en 2003 con The Sands of Time. Impulsado por el motor de Assassin's Creed, presenta un estilo gráfico novedoso, similar al de las ilustraciones que se pueden ver en los libros de aventuras.
El nuevo Príncipe saldrá esta Navidad en versiones Windows, Xbox 360 y PlayStation 3.

SUMARIO


10. STAR WARS: CLONE WARS


38. MIRROR'S EDGE



49. AMD Phenom X3 8750


58. IRROMPIBLES VS. GEARS OF WAR

ENCICLOPEDIA DE LOS VIDEOJUEGOS

Con cada número de [IRROMPIBLES] hacemos entrega de una Enciclopedia coleccionable con historia, retro, clásicos, celebridades, demencias y mucho más. ¡Colecciónenla! Este mes: FINAL FANTASY VII, X-WING, TIE FIGHTER, NOVELTY GAMES y PLAYSTATION 1.
¿Comentarios? Escríbannos a **revista@irrompibles.com.ar**

GAUCHO

Estaba cerrando esta edición, cuando repentinamente me quedé sin Internet. Fue como un golpe al hígado. Eran casi las 2 AM en Buenos Aires y, en algún lugar al otro lado del mundo, específicamente en Chihuahua, al norte de México, Rafael "Gaucho" Zabala estaba esperando el retorno del archivo INX que contenía la revista. Este mismo número.

¿Quién es Gaucho? Fundamentalmente, es mi amigo. Un tipo alto, risueño, con quien alguna vez supimos armar la primera LAN de nuestras vidas allá en La Plata, saltando por los techos y peleando con las viejas del vecindario. Cuando teníamos el pelo largo y Doom estaba cambiándolo todo. ¡Cuando jugábamos a AD&D en un galpón en penumbras, frente a su casa! Gaucho también es el diseñador gráfico de la revista, el autor de las locuras que ven en estas páginas. Y sí, vive cerca de la frontera con Texas.

Gaucho es argentino, pero hace unos años se lo llevó la aventura. Y después se volvió parte inseparable del staff de nuestras revistas, cuando las hacíamos para México.

Hoy seguimos trabajando juntos, en esta extraña forma de estar separados por miles de kilómetros, pero unidos por la magia (todavía nos suena a magia) de Internet.

Gaucho es mi amigo. Un genio, porque hacemos esta revista contra viento y marea. No importa lo que pase, como ahora. Ya lo arreglaremos. Si están leyendo esto, lo hicimos.

El primer número lo diseñó entre las ruinas de Chichén Itzá, para que se den una idea del nivel de compromiso, y de la calidad profesional de este verdadero señor del diseño. Le había surgido un trabajo y no hubo otra forma que armar de noche, en su iMac, con las pirámides y la Vía Láctea de fondo. ¡Si hasta me mandó una foto!

Gaucho tiene sus papás en La Plata. No los ve durante muchos años, porque viene muy cada tanto, cuando puede. Se lo extraña mucho.

La cosa es que lo quiero traer. No sé todavía cómo, ni cuándo. Pero me lo traigo. Este es su lugar, su patria. Tu suelo, canejo. Aquí estamos tus amigos. Y se lo prometí a tus viejos.

Gracias por todo tu esfuerzo, Gaucho.

[i] Dan

Three Melons

Los frutos del trabajo y el talento

"No quiere decir nada y quiere decir mucho. Fue en una sesión de brainstorming. Estábamos 'tirando fruta' y Apple ya estaba tomada. Surgió Three Melons y causó risas. Inmediatamente nos identificamos; queríamos hacer entretenimiento y nos pareció un nombre entretenido". [Risas.] ¿Pero por qué tres? "Uno era poco", dice Patricio Jutard, jefe de tecnología de Three Melons. No quiere decir nada. ¡Pero que no quiera decir nada no es lo mismo que no tenga nada que decir!

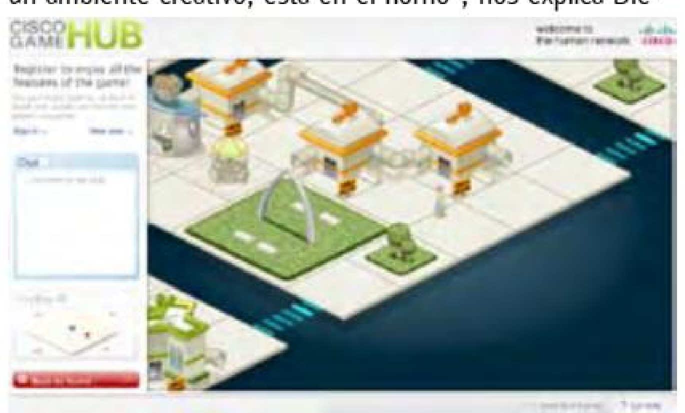
Tres melones

Ya de entrada uno se da cuenta de que no está ante una empresa cualquiera. Ubicada en uno de esos edificios modernos, con ascensores metálicos que te llevan de un piso a otro en segundos, madura en pleno pulmón del barrio de Belgrano, en Buenos Aires. "¿Están haciendo mucha plata?", le preguntamos a Patricio, impresionados por la elegancia y sofisticación de las oficinas. "Estamos facturando bien. Pero reinvertimos todo. Creemos que la industria del videojuego en la Argentina está atrasada al menos 10 años, y para saltar ese bache hay que invertir".

Primer melón. TING!

Nuestro contacto con Three Melons es Diego Ruiz, amigo de la casa al que entrevistamos en i03. Diego está como Proyect Leader de varios juegos y es el que nos llevó de un piso a otro, mostrándonos las instalaciones.

El primero es un salón decorado con los verdes y blancos de la compañía, donde todos los programadores y artistas trabajan codo a codo y frente a frente. Se ríen, se tiran avioncitos de papel (entre otras cosas), y fichinean mientras dibujan, modelan y programan. Sacamos unas fotos y se pusieron en pose, sonrientes. ¿Por qué están todos tan contentos estos micos? "Si uno no genera un clima o un ambiente creativo, está en el horno", nos explica Die-



go. "La estructura clásica de empresa acá no sirve. Además, seamos sinceros, encontrar buenos programadores de software está complicado; los buenos programadores tienen miles de ofertas. Y hay que ofrecer otra cosas más que la competencia". Además, "esto funciona así porque la gente tiene pasión por lo que hace", aclara Patricio. No se cumplen horarios, sino objetivos.

Hay Legos por todos lados: de Harry Potter, de Indiana Jones, de Star Wars. Legos y más Legos. ¿Por qué tanto? Three Melons, cuyo principal negocio es hacer advergames, tiene como uno de sus tantos clientes a... Lego (lego.com). El último trabajo que realizaron para la marca fue Lego Indiana Jones (la versión web). "Ellos tienen muchísimos juegos en su página", comenta Patricio. "Cuando nosotros entregamos Lego Indiana Jones, dijeron: 'Esta es la nueva barra de calidad, el nuevo estándar. Nada puede ser menos que esto en adelante'. Eso nos llenó de orgullo".



Segundo melón. TING!

El segundo piso es un tanto más chico, con menos gente. Están trabajando en un proyecto ultra secreto, de alto perfil. Nos advirtieron que todo lo que veamos es Ultra Top Secret y entramos con miedo. Que nuestra vida corre peligro, amenazan. "Nada, no podemos decirles nada", dice Pato. Las paredes están cubiertas de arte conceptual. En los escritorios se apilan revistas y juguetes de toda clase. ¿Nada? Dale, Pato, copate. "Bueno... [duda] Poné que Three Melons está desarrollando un juego de paintball online –y free to play– masivo, para PC y Web, junto con importantes nombres de la industria internacional. Pero nada más, ¿eh?" Sí, nombres

Relaciones empresariales

Siempre nos llamó la atención. En la industria de los videojuegos la buena onda es moneda común. ¡Todos se quieren! Los empleadores cuidan a sus empleados, y las empresas se cuidan entre ellas. ¿Son todos hippies o qué? "Lo más importante es poner a la Argentina en el mapa, y eso se logra siendo fuertes entre todos. Si nosotros no competimos y sí compartimos, es una mejora para todos", explica Diego. "Estaría bueno que haya más empresas. Creo que es fundamental que haya colaboración entre los pocos que somos, y aunque no fuéramos pocos", cierra Patricio.



importantes, MUY IMPORTANTES. "Por ahora estamos en la etapa de prototipo y preproducción", aclara. Diego también mete bocado: "La idea es que sea Web para que pueda acceder un montón de gente. Lo estamos trabajando con tecnología licenciada, que es la misma que está utilizando John Romero para el proyecto de masivo en el que se encuentra trabajando actualmente... ¡Un momento!... ¡Eso no es bueno! (risas). La tecnología en cuestión es un motor de juegos orientado al desarrollo de juegos masivos (pensado para manejar mundos enormes, escalable en cantidad de servers, con tolerancia a fallas, etc.)".

Y pinta muy lindo. Los bocetos que vimos son fantásticos. Es un paintball futurista. Pero, ¿por qué paintball y no un juego de tiros, sin más? "En los Estados Unidos la movida del paintball es muy grande. Hay muchísima gente que juega, revistas especializadas, de todo. Además, el paintball no es violento, por lo que podemos hacerlo apto para todo público". Los Melons hasta se fueron a jugar unas cuantas partidas, como investigación de campo. Ellos no lo saben, pero encontramos unos videítos en YouTube. Pueden verlos tirándose bolitas de pintura desde tinyurl.com/5qj2vh.

Tercer melón. TING!

Y llegamos a las oficinas administrativas, el cerebro del cuerpo de tres pisos. Allí está la oficina de Mariano Suárez Battan, CEO de Three Melons, y la de Patricio Jutard, el Orquestador Tecnológico. Pato nos espera con un desayuno de campeones. Café con leche y medialunas (de grasa y manteca). Las devoramos en segundos mientras miramos con ganas un televisor de plasma de 42" conectado a una Xbox 360, a una PS3 y a una Wii (y con un PSP al lado). La pregunta se hizo obvia, teniendo en cuenta que Three Melons se fundó en 2005, con apenas ocho personas. ¿Cómo comenzó esto? ¿Cómo construyeron esta súper empresa en tan poco tiempo? "Es importante moverse mucho; la plata fuerte y el concepto de que un videojuego es un canal de comunicación poderoso está afuera", afirma Patricio, mientras juega con las migas de la medialuna. "En los dos o tres

Melon Agents

Melon Agents es un programa que se está gestando desde las oficinas de Three Melons. La idea es darle una posibilidad a todos los fanáticos de los videojuegos que tengan ideas y quieran crear sus propios juegos. "Hay un montón de talentos que andan dando vueltas y no tienen el conocimiento ni los medios técnicos para concretar sus ideas", comenta Patricio. "Estos talentos podrán, mediante Melon Agents, hacer sus juegos a través de interacciones con nosotros. Esto se hará mediante un entorno Web privado e interactivo. En un primer momento, habrá testing de juegos, sugerencias para el gameplay y generación de ideas nuevas". ¿Laburar gratis? Nada de eso. "Será con un sistema de reputación. Los que más aportan serán retribuidos de alguna forma. Si una idea es aceptada, sumamos al integrante al equipo de desarrollo para que nos ayude, como visionario, a desarrollarla". ¡Excelente! Si quieren ser un Melon Agent, pueden pedir invitación a melonagents@threemelons.com.





primeros meses tuvimos el primer cliente. A los seis meses ya íbamos break even (o sea, no perdían plata), y a partir de entonces comenzamos a crecer. Hoy somos 27. Tenemos una persona de desarrollo de negocio en los Estados Unidos, y acá somos 26".

Todo comenzó con los advergames. "Hicimos casi 100, que hoy están distribuidos por todo Internet". Los advergames son muy lindos. Pueden jugar muchos de ellos desde www.threemelons.com. Pero, ¿alcanza para satisfacer sus deseos de gloria? "Ya no hacemos sólo advergames, que fue la primera excusa para hacer juegos, crecer e introducirnos en el mercado. Hoy hacemos juegos para entretenimiento, tecnología para el desarrollo de videojuegos y también proveemos servicios de desarrollo. Del mismo modo, estamos incursionando en generación de propiedad intelectual original, que es lo más difícil". El primer paso hacia ese objetivo fue Tenis Stars Cup. Sí, es de Tenis, en 3D y Web. Pero lo que lo hace único es el control tipo Wii, pero con el mouse. Dependiendo de hacia donde lo movamos y con qué intensidad, la pelota va hacia un lado u otro. "Aprendimos mucho. Y ya se pagó solo. Está en muchos sitios y portales de juegos".



Cuarto melón – TONG!

Todavía no hay un cuarto piso, pero lo va a haber, estamos seguros."Somos muy ambiciosos, queremos competir en las grandes ligas. Ser un World Class Studio, como le decimos", afirma Patricio, entusiasmado. "Además, tenemos la mentalidad, la visión hacia donde se quiere ir", agrega Diego. "Three Melons no quiere quedarse con lo seguro". Y lo que comenzó siendo una empresa de advergames, de a poco se está transformando en otra cosa. "Hacemos advergames y eso está buenísimo, pero queremos hacer otras cosas, en más plataformas". Para lograrlo, la empresa no sólo invierte en tecnología, sino también en capacitación para sus empleados: "Acá tenés una librería llena de manuales y libros de todo; llevamos gente a la GDC; el personal toma clases de inglés; y hay un game room con todos los juegos para relajarse un poco".



¿Qué se viene en el futuro? El juego de paintball, claro, y muchas otras cosas. "Estamos explorando la llegada a la gente. Siempre salimos a través de un publisher o un portal, y queremos ver cómo llegar directamente a la gente, sin intermediarios. Además, tenemos kits de PSP y un convenio con Sony para desarrollar algo. Hay ideas, pero nada más que eso. Estamos pensando mucho qué hacer".

Más que Three Melons, toda una plantación de frutos tropicales. Hay de todo, de todos los colores y para todos los gustos. Y, además, regalan medialunas con cada visita.

[i] Maximiliano Ferzzola | MadMax

GTA4 post fiebre

Perfectamente comprensible



El nuevo Grand Theft Auto IV recibió puntaciones perfectas en la mayoría de los medios. Gamespot le puso un redondo 10, diciendo que nada se le puede mejorar. IGN y Game Informer lo mismo. Electronic Gaming Monthly le clavó un 98.33; y la Official Xbox Magazine, un 9.5, convirtiendo a Rockstar en... bueno, una estrella de rock, por lo menos.

La cosa es que GTA 4 fue una bomba que estalló lanzando al aire millones de verdes billetes y batiendo récords impresionantes. Gráficos de nueva generación, estilo, brutalidad, música de primera, vehículos, incluso un novedoso modo multiplayer. ¡No se le puede pedir más!

Sin embargo, pasado el boom, comienza a surgir algo de disconformidad. Parece que no hay grandes novedades, pero sí mucho de lo mismo que ya jugamos. Más lindo, pero igual.

¿De qué se quejan? De los bugs que congelan las versiones de X360 y PS3 incluso después de los parches, de la falta de seso de la policía (que ya no te persigue como antes), de los errores de Nico al disparar, de las mismas viejas misiones de siempre, de la falta de nudismo de las strippers (el Hot Coffee le pegó fuerte a Rockstar), de las misiones que recomienzan desde el principio cuando fallamos, y hasta de los logros de X360 que son difíciles de conseguir. Entonces, ¿un 10 no será mucho?



BIOSHOCK, LA PELÍCULA

Take-Two confirmó que Universal está preparando todo para rodar la película de BioShock. El director es Gore Verbinsky, el mismo de Pirates of the Caribbean. A cargo del guión está John Logan (The Last Samurai, The Aviator).
Verbinsky dijo estar impresionado por la combinación de art decó. Big Daddies y Little Sisters.
Bioshock vendió más de dos millones de copias en Xbox 360 y PC, y recibió numerosos premios. En octubre saldrá con mejoras en PS3.



¡MGS4 NO ERA EL ÚLTIMO!

Hideo Kojima no quiere matar la gallina de los huevos de oro, como era de suponer. Declaró a Reuters que, cuando por fin salga a la luz el nuevo Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, probablemente se pondrá a trabajar en otro título de la serie. "MGS4 es el último juego sólo para Snake", aclaró. Bleh. Le sacó toda la gracia.

Ataca Street Fighter IV

En Windows, PS3 y Xbox 360





VVuelven Ryu, Ken, Chun-Li y Guile (en general, todo el staff de Street Fighter II), acompañados por personajes nuevos, como Crimson Viper, Abel, El Fuerte y Rufus. Capcom está haciendo el fichín en 3D, pero la lucha, como siempre, será en perspectiva lateral. Habrá ataques Focus, Súper Combos y Ultra Combos.

Lo bueno es que los jugadores de PC van a tener la oportunidad de jugarlo en simultáneo con los de consolas. ¿Algo estará cambiando?

Burnout Paradise

También en Windows



En las consolas, cada Burnout es una fiesta. Velocidad más allá de lo ridículo, choques espectaculares hiper exagerados, circuitos bellísimos (peligrosísimos) y un montón de modalidades de juego, que incluyen choques estratégicos tipo "sandbox", carreras sucias, ¡también carreritas normales!, y hasta la posibilidad de estrellarse y poner cámara lenta para alterar la trayectoria del desastre y llevarse puesto a algún competidor. Ah, y no olvidemos la bomba para recontra re-estallar en pedazos. Nunca hay que morir solo, dicen.

Por primera vez, la serie de Criterion llegará a las PC con Paradise, un fichín que salió para PS3 y X360 en enero de este año. Esta versión especial para Windows tendrá más modos multiplayer y la posibilidad de formar una comunidad en línea para generar contenidos.

Según la compañía, la salida en PC de Paradise no alterará la actualización programada para las consolas, que incluirá motos, conducción nocturna y más circuitos.

Gorda en alerta roja

Gina Carano en C&C: Red Alert 3

Electronic Arts anunció que la bestia guerrera del programa de NBC American Gladiators conocida como "Crush" aparecerá actuando en las clásicas películas intro de Command & Conquer: Red Alert 3, y además será una de las unidades jugables.

Gina personificará a Natasha Volkova, soviética experta en fusiles y de la que se cuenta que alguna vez supo ejecutar de un solo tiro a seis prisioneros de guerra. ¡A la flauta!

El nuevo C&C saldrá en versiones Windows y Xbox 360 a fines de 2008.



Star Wars: The Clone Wars

¡Seguimos haciendo fuerza!

¿No vimos ya La Guerra de los Clones? ¿No se llamaba así la serie animada que pasaron por Cartoon Network? Sí y no. En realidad las guerras clónicas van mucho más allá de lo que hemos visto, y cualquiera que haya leído las novelas gráficas asentirá solemnemente. "Hay mucha más historia de Star Wars para contar", dijo George Lucas. "Estaba ansioso de empezar a detallarlo a través de la animación". Y eso es Clone Wars, una serie animada en 3D que cubrirá los eventos ocurridos entre el Episodio II y el Episodio III, época en que se desarrolla la guerra entre la República y los Separatistas. El primer capítulo –o piloto, podría decirse– será una película que se estrenará el 15 de agosto en los cines de los Estados Unidos.



¿Hace falta más Star Wars? La respuesta es corta y sencilla: sí. Uno no puede tener suficiente de aquellas cosas que le son entrañables. Todo adulto desesperó por ver la nueva Rocky, el retorno de John Rambo; Duro de Matar 4.0 (yipijajei maderfacker); y la calavera de cristal de Indy. ¿Cómo negarnos a ver más jedis, R2-D2 y Darth Vaders? Allá, por 1977, una Galaxia muy muy lejana se instaló en los corazones de muchos pibes con acné. Entre nuestros juguetes favoritos había –sin dudas– un Millennium Falcon y algún que otro X-Wing, para hacer batallitas al ruido de pfff pfff pum. Y ya desde aquel entonces la guerra de los clones ha sido una obsesión para muchos: una simple línea de diálogo gestó un mundo de fantasías que muchos esperaban aclarar (para quienes no lo recuerden, en Episodio IV, Luke Skywalker le pregunta a Obi Wan Kenobi si estuvo en las guerras clónicas). Por eso le perdonamos a Lucas el bodrio de Episodio I, por eso no criticamos demasiado a Episodio II, por eso se nos abrió un agujero negro en el estómago en ese momento único (sí, sí, ese) de Episodio III. Y por eso la nueva película computarizada y su posterior serie hacen falta.

¿En qué se parece esta nueva serie a la homónima vista por CN entre 2003 y 2005? Sólo en el panorama general: Obi Wan y Anakin se esfuerzan por mantener



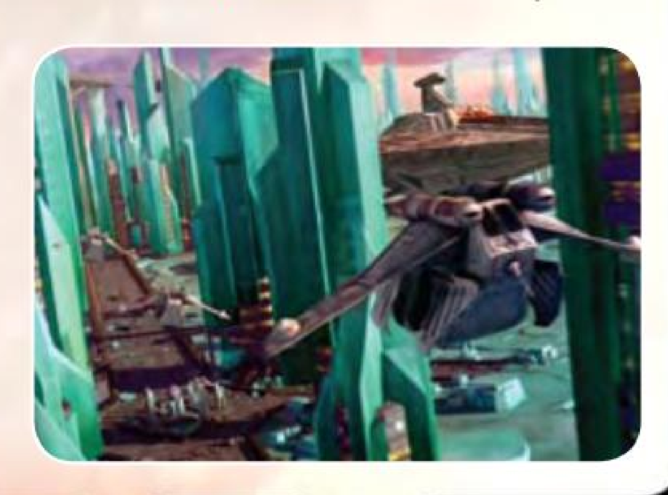
unida a una República afectada por las guerras entre robots y clones, con Dooku, Darth Sidious y el General Grievous haciendo de las suyas en el medio. Lo que ocurre dentro de ese panorama es lo interesante. La primera serie animada constaba de capítulos de 3 minutos y pequeñas historias de acción demasiado específicas. Esta vez, Lucas aprovechó su tiempo ocioso para explorar más en profundidad sobre la personalidad de Anakin Skywalker, para darnos un espectro más amplio del que fue el villano que atormentó nuestros sueños en la infancia. A su vez, La guerra de los clones mostrará más en detalle la relación entre Obi Wan y Anakin, nos hará sentir una verdadera hermandad entre ambos (lo que luego nos impulsará a ver Episodio III nuevamente para gozar un mayor impacto con la caída de Anakin y la decepción de Obi Wan).

Otro aspecto interesante de la nueva entrega es que Anakin tendrá su propia aprendiz: Ahsoka. Esta muchacha –además de explorar un poco más el lado femenino de los jedi– es una padawan impulsiva y belicosa. Tan parecida a Anakin que se verá forzado a inculcarle un control que él mismo tiene problemas para mantener. Entre tanto, veremos mucho más del general Grievous, mucha acción y –por supuesto– muchos pero muchos clones, que son fáciles de hacer.

George Lucas está tras la producción y el guión de la película, en tanto la dirección ha sido encargada a Brian O'Connell, Dave Bullock, Rob Coleman, Dave Filoni, Steward Lee, Justin Ridge y George Samilski. Aunque, como dice Filoni, "George es nuestro guía" y estará ahí a cada paso, como un imprescindible mentor.

La película de Star Wars: La guerra de los Clones será la primera de la saga desarrollada en animación 3D, y esta vez será distribuida por Warner. A la proyección cinematográfica le seguirán 30 episodios de media hora que serán transmitidos por Cartoon Network y TNT.

[i] Constanza Villanueva | Connie



WARS

Headcrab Hat

Mejor que el bonete con orejas de burro





Para ser el alma de las fiestas o simplemente para fichinear a altas horas de la madrugada, Valve ofrece un repugnante sombrero con forma de headcrab por US$29,95 (más gastos de envío vía FedEx). El espectacular bicho de peluche viene con un velcro, así que, igual que en el juego, se adapta a cualquier cabeza.

store.valvesoftware.com

Spore Creature Creator

Horribles bichos invaden Youtube



En septiembre, Will Wright y Electronic Arts esperan destruir nuestras vidas con un nuevo fichín, posiblemente destinado a repetir la fórmula que hiciera un éxito a The Sims. Si bien parece más difícil de lograr, si uno analiza la situación (ver i06, pág. 27), quizás podríamos equivocarnos de nuevo. Nos preguntamos si Spore conseguirá llegar al público no jugador tanto como los pequeños sims.

Como sea, desde el 17 de junio, la herramienta llamada Spore Creature Creator permite diseñar un monstruito que más tarde podremos incorporar al juego completo. Es bien sencillo: hay que ensamblar partes sobre una espina dorsal. Las partes son limitadas porque dependen de la cantidad de "puntos de ADN" disponibles. Moldeamos a gusto y placer, y si queremos lo pintamos con las utilidades estilo Photoshop que trae el programa.

Cuando ya estamos conformes con el engendro, resulta que, con sólo tocar un botón, un video del bicho va a parar a YouTube. El astuto Will integró el Creature Creator a la red social, de manera que se genere un contagio global. Todos van a querer tener su bicho. Ergo, todos van a querer tener Spore.

El Creature Creator se puede bajar desde spore.com. Es una versión limitada al 25% de las partes que trae la versión completa, que cuesta US$10 y no se vende por estas pampas.



AMD Game!

game.amd.com

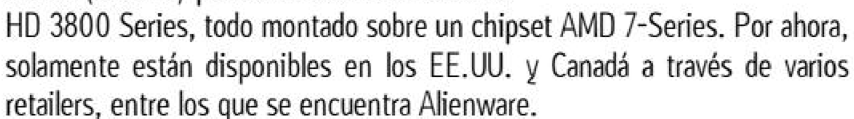


Algo estarán haciendo bien las consolas, que las PC cada vez se les quieren parecer más, por lo menos en lo que respecta a las destinadas para jugar.

Al menos esto es lo que se vislumbra con las últimas decisiones tomadas por los gigantes del hardware en cuanto a integración de componentes y simplificación a la hora de armar nuestra Big Fucking Gun.

Dentro de esta movida, AMD –que adquirió hace unos meses a la compañía ATI, reforzando la antinomia con Intel/NVIDIA– acaba de lanzar la plataforma CODENAME: SPIDER (nombre clave: Araña) junto a los sistemas AMD Game!.

Estos sistemas vienen en dos sabores: AMD Game! y AMD Game! Ultra. Este último basado en la plataforma arácnida, que no es ni más ni menos que un microprocesador AMD Phenom X4 9000 Series junto a una o más (hasta 4) placas de video ATI Radeon HD 3800 Series, todo montado sobre un chipset AMD 7-Series. Por ahora, solamente están disponibles en los EE.UU. y Canadá a través de varios retailers, entre los que se encuentra Alienware.



Además, no sólo se puede salir a la cancha con un equipo AMD pre armado, sino que también el sitio brinda información acerca de 10 configuraciones distintas (incluyendo microprocesador, motherboard, memoria, sistema operativo, placa de video y sonido, mouse, teclado y fuente) que se pueden armar en nuestros laboratorios y que fueron probadas con éxito y validadas en los hangares de AMD como un sistema completo.

Así que ahora no tienen más pretextos, salvo que no sepan inglés o... ¿alguien por ahí dijo algo? ¿Plata? Ah, bueno, esa sí que es una buena excusa.

[i] Fernando Coun | Shinjikum

LAS CONSOLAS MÁS VENDIDAS



En millones de unidades, según vgchartz.com

LOS JUEGOS PC MÁS VENDIDOS

USA | MAYO 2008

1. The Sims 2 Kitchen & Bath Interior Design Stuff
2. The Sims 2 Double Deluxe
3. World Of Warcraft: Battle Chest
4. The Sims 2: FreeTime
5. World Of Warcraft
6. Call Of Duty 4: Modern Warfare
7. World Of Warcraft: Burning Crusade
8. Sins Of A Solar Empire
9. Crysis
10. Assassin's Creed: Director's Cut Ed.

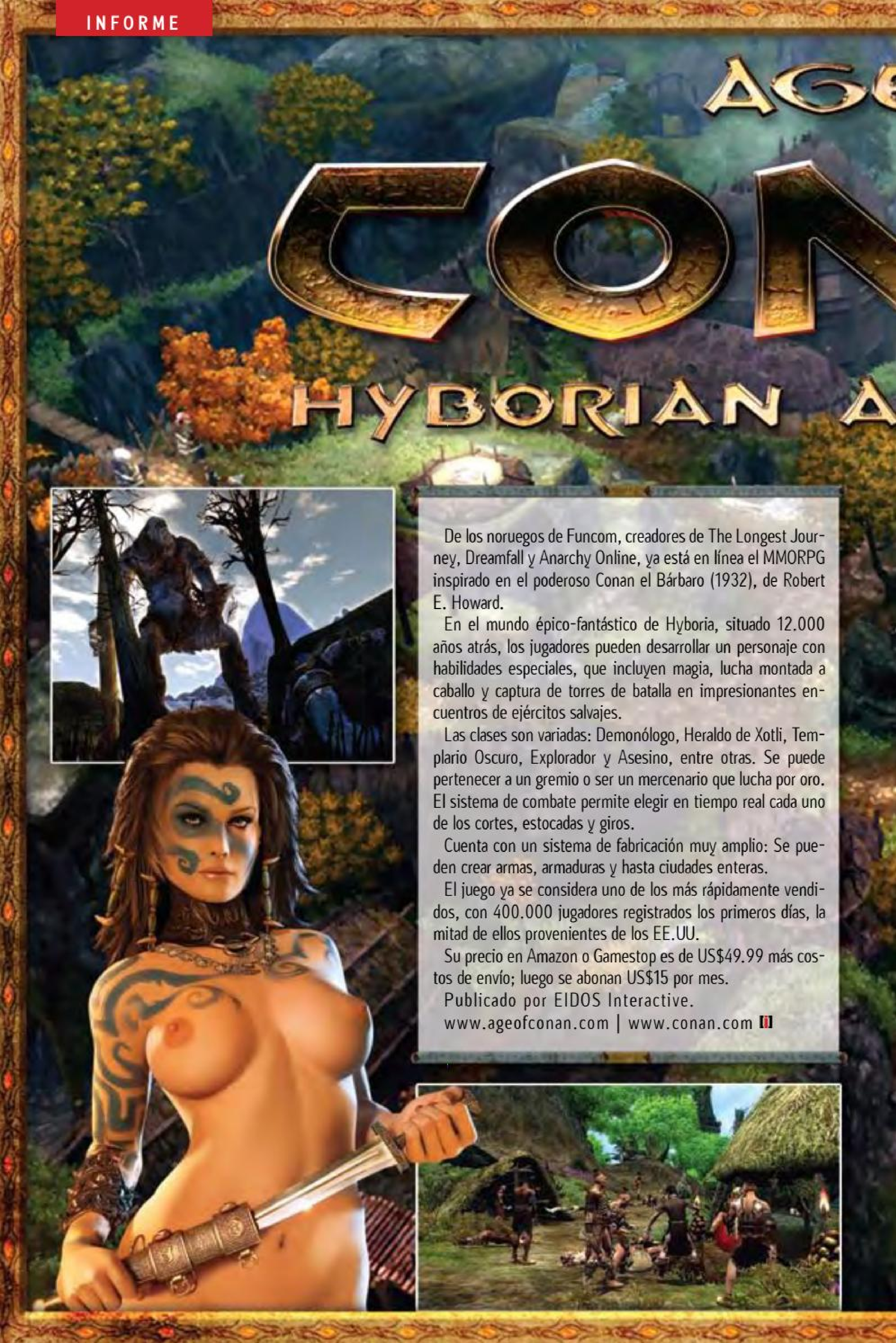
Cortesía de NPD Group, Inc.



RAYMAN RULZ

De acuerdo con Ubisoft, en 22 años de negocios, Rayman es la franquicia más exitosa de la compañía. ¡Otra que Splinter Cell ni Prince of Persia! El pequeño francés del flequillo volador vendió 22 millones de unidades de sus juegos. Eso sí, juntando todas las series de Tom Clancy, Ubi logró vender nada menos que 55 millones de unidades, pero para ello hay que reunir los Rainbow Six (20 M), los Splinter Cell (19 M) y los Ghost Recon (16 M).

Más datos interesantes: la serie Prince of Persia vendió 11 millones; Assassin's Creed, 6 millones; The Settlers, 7 millones; Brothers in Arms, 5 millones; Far Cry, 4 millones.



De los noruegos de Funcom, creadores de The Longest Journey, Dreamfall y Anarchy Online, ya está en línea el MMORPG inspirado en el poderoso Conan el Bárbaro (1932), de Robert E. Howard.

En el mundo épico-fantástico de Hyboria, situado 12.000 años atrás, los jugadores pueden desarrollar un personaje con habilidades especiales, que incluyen magia, lucha montada a caballo y captura de torres de batalla en impresionantes encuentros de ejércitos salvajes.

Las clases son variadas: Demonólogo, Heraldo de Xotli, Templario Oscuro, Explorador y Asesino, entre otras. Se puede pertenecer a un gremio o ser un mercenario que lucha por oro. El sistema de combate permite elegir en tiempo real cada uno de los cortes, estocadas y giros.

Cuenta con un sistema de fabricación muy amplio: Se pueden crear armas, armaduras y hasta ciudades enteras.

El juego ya se considera uno de los más rápidamente vendidos, con 400.000 jugadores registrados los primeros días, la mitad de ellos provenientes de los EE.UU.

Su precio en Amazon o Gamestop es de US$49.99 más costos de envío; luego se abonan US$15 por mes.

Publicado por EIDOS Interactive.

www.ageofconan.com | www.conan.com


E OF
AN
DVENTURES



Violencia y videojuegos
El chivo expiatorio de la demencia juvenil

Si a un adolescente yanqui de origen chino se le chifla el moño y aniquila a la mitad de sus compañeros para luego quitarse la vida... ¿a quién le echan la culpa? A los videojuegos. A un pibito se le quema un fusible y produce una matanza en su campus... ¿por qué fue? Porque jugaba videojuegos. Un desquiciado, no hace mucho, disparó en avenida Cabildo, en Buenos Aires, hiriendo a varias personas y terminando con la vida de un joven... ¿La razón? Videojuegos. Esta relación simbiótica entre la violencia y los fichines suena cada vez con mayor frecuencia.

Se han hecho estudios para afirmar que la violencia en los videojuegos tiene una influencia tremenda en los chicos y que muchas veces esta influencia produce trastornos en el comportamiento de la vida real. Patrañas. También se hicieron estudios que sostienen lo contrario. ¿Acaso no hay el mismo nivel de violencia en cine o televisión? ¿No hay violencia en los comics? Ah, explican: La diferencia es que los juegos son interactivos. Uno no está mirando la violencia, sino produciéndola.

Hace un mes aproximadamente, durante un zapping, vimos cómo se compilaban notas acerca de la violencia y los chicos en un programa de aire. Irremediablemente, todo fue inclinándose hacia los videojuegos. Un clásico. Hasta tomaron la opinión de Ismael Briasco –fundador del portal Psicofxp.com y uno de nuestros principales anunciantes– hablando de que probablemente los videojuegos influyan en los chicos... pero claro, si escuchamos todo lo que él dijo y no sólo la frase más conveniente, nos damos cuenta de que no era exactamente eso lo que quería decir; Ismael hablaba de videos y no de videojuegos.

Los fichines son el chivo expiatorio de la violencia juvenil. Una violencia generada por la mala educación de los padres, la poca compañía que les ofrecen y el fallo en su rol de imponer límites y marcar las diferencias entre el bien y el mal. El que comete un crimen o se desborda sufre un desequilibrio mental, cuyo disparador podría haber sido lo mismo una serie de televisión que una película o un videojuego. Es fácil levantar el dedito acusador y descargar toda la culpa en un fichín, que por supuesto no sería más que otra forma de entretenimiento entre muchas otras si los padres guiaran correctamente a sus hijos. En definitiva, al igual que en el cine, los videojuegos traen consigo una calificación que indica qué tipo de material contiene y si este requiere de la compañía y el consejo de los padres. Para eso sirve, señores, el sello de la ESRB (Entertainment Software Rating Board) que aparece en las cajas y en las pantallas de presentación. Y si todavía hay dudas, vean nuestra página 28 o naveguen por www.esrb.org, donde, ingresando el nombre del juego en el buscador, pueden ver qué calificación ha recibido. En lugar de censurar, seamos responsables.

Cuando el autor de esta nota era un





10 FICHINES QUE SALPICAN

En nuestro sitio en Internet, publicamos un artículo complementario sobre la violencia. Los invitamos a leerlo y opinar.

poco más joven, veía una graciosa tira de televisión protagonizada por el actual gerente de programación de uno de los canales argentinos más grandes de televisión. En ella, el personaje principal era un ladronzuelo. A pesar de tener un tono a comedia romántica, podría haber influido de una manera negativa en los jóvenes haciéndolos pensar que ser "chorros" es correcto, y hasta simpático. ¡Pero claro, es más fácil echarle la culpa a Grand Theft Auto!

Cuando un adolescente empuña en el primer mundo un fusil semiautomático y hace un desastre en su colegio, nunca hablan de que quizás se había hecho una panzada con todas los capítulos de la serie Combate o con la tetralogía de Rambo. Siempre es más fácil revolverle la computadora y echarle la culpa a Final Fantasy.

En Brasil se armó la conga (o deberíamos decir el carioca) porque el gobierno se empacó con los fichines también. Se la agarraron con Counter-Strike porque hicieron un mod que emula policías contra narcos, y de paso –y ya que estaban– le pegaron también a GTA (y sí... siempre la liga).

Sin ir más lejos, el mes pasado, un grupo de porristas estadounidenses invitaron a una de sus compañeras a la casa de una de ellas y la aporrearon durante una hora (serían más bien aporristas), hiriéndola gravemente y dejándola con secuelas. ¿Y todo por qué? Porque las desequilibradas niñas querían filmarlo y subirlo a Youtube. ¿Alguien le echó la culpa al sitio? No, porque ellos no son los responsables de que hordas de tontitos quieran ganar sus 5 minutos de fama virtual. El problema somos nosotros, la gente.

Nuestra intención con esto no es enarbolar la bandera de defensores del fichín, sino hacer lo que hasta ahora ninguno de nosotros hizo. Arrojar el beneficio de la duda. Sí, que a alguien le salte la chaveta por un fichín ocurre. Hay videos en Internet de chicos que golpean desesperados su máquina porque se quedaron fuera de una partida multiplayer, pero también revoleamos un martillo cuando nos la damos en el dedo o le pegamos una patadita a alguien en el calor de un partido de fútbol. Nos enojamos porque somos seres humanos y tenemos emociones. Cuando la cosa se excede es porque esa persona tiene problemas psicofísicos o emocionales.

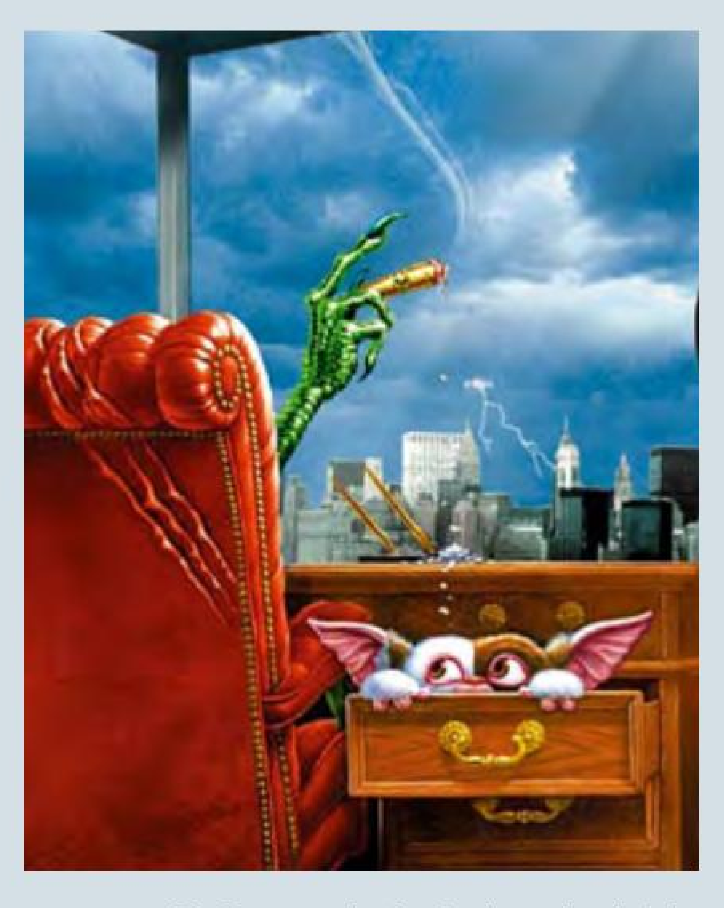
Los videojuegos forman parte de nuestra vida cotidiana, y cada vez tienen mayor presencia. Somos nosotros los que tenemos que tener la cabeza en su lugar y somos nosotros los que tenemos que orientar a los más chicos para que entiendan más allá del juego, para que tengan una visión realista de lo que está bien o mal. Somos los responsables de educar y educarnos, y está en nuestras propias manos evitar que nos digan a qué vamos a jugar y a qué no.

[i] Sebastián Di Nardo | Moki

Un nuevo comienzo

No enciendas tu PC después de la medianoche

Los juegos de PC no han muerto ni van a morir. Ni siquiera están en coma. Los juegos de PC están mutando, como los Gremlins luego de darse una panzada de pollo frito después de la medianoche. Y sólo falta un poco de agua para que comience la invasión.



Mercado potencial

¿Por qué la gente ve tanta televisión? Más allá de todos los argumentos sociológicos que podríamos dar, la respuesta es más simple de lo que parece: la gente ve mucha televisión porque es gratis y en todos los hogares hay, al menos, un televisor. Es sentido común. Y si bien hay más televisores que computadoras, no es secreto que –en la totalidad de los hogares– hay más computadoras que consolas.

Entonces, la ecuación es muy pero muy simple: cualquiera que sepa multiplicar se dará cuenta de que el mercado potencial para los juegos de PC es infinitamente más grande que el mercado de las consolas. Al momento de escribir este artículo, y según vgchartz.com, el total de ventas de consolas de última generación (contando la DS y la PSP) era de 164,35 millones. Si lo piensan, en relación a la cantidad de computadoras, es un número un tanto pobre (ni siquiera es la mitad de la población de los Estados Unidos).

¿No todas las PC se usan para jugar? Puede ser. Pero según un informe de Forrester Research, la cantidad de personas en los Estados Unidos que tiene una computadora para jugar es mucho más de la que se creía. De un censo de 10.000 estadounidenses, el 48% aseguró tener un sistema de juego. De ese 48%, el 39% dijo que ese sistema de juego era una computadora, y el 37% que era una o más consolas. Lo que es más, Forrester aseguró que el número de PC crecerá un 44% para 2011. Y no es difícil entender porqué. Comprar una computadora es (o será) una necesidad para aquellos que no quieran quedarse del otro lado de la brecha digital. Comprar una consola no es una necesidad y nunca lo será.

El Independiente

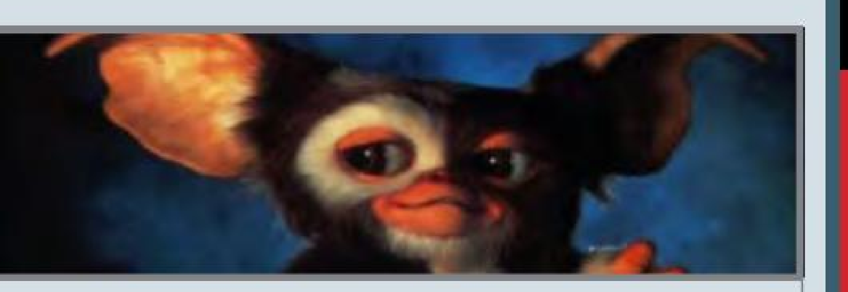
Desafortunadamente, la definición de potencial es "que puede suceder o existir, en contraposición de lo que ya existe". Y los desarrolladores creen que es conveniente ir sobre seguro. Saben que 164,35 millones de personas están realmente interesadas en comprar sus productos, dado que invirtieron en una consola para hacerlo, mientras que no saben cuánta gente estaría dispuesta a comprar sus juegos para PC. Esa incertidumbre fue la que los alejó de las computadoras.

Por suerte, la basura de unos es el tesoro de otros. Y el vacío, de a poco, se fue llenando con gente creativa y emprendedora: los independientes. Ellos se pusieron el mercado al hombro y, con juegos divertidos y accesibles, generaron la revolución casual. Millones y millones de personas que jamás habían tocado un fichín se acercaron primero a un Bejeweled y después, cuando le habían tomado el gustito, a un World of Warcraft. Y los juegos casuales y los jugadores (que con el tiempo fueron madurando) se multiplicaron por millones.

Y los grandes recién ahora lo entienden. Nintendo con su Wii, Microsoft con su Xbox Live Arcade, NCSoft con Dungeon Runners, y EA con su Battlefield Heroes, entre muchísimos otros. Juegos simples y divertidos por un valor mínimo, títulos en línea apoyados por publicidad o por la compra de ítems exclusivos. El negocio es de varios miles de millones de dólares, si se sabe explotar...

No pregunten por quién suenan las campanas...

El CEO de WildTangent, St. John, aseguró que las que van a morir serán las consolas, y no al revés. St. John predice una importante suma de jugadores volcándose a los contenidos en línea y a la monetización de juegos median-



te publicidad. "Nadie necesita una consola cuando el valor de un juego es definido por una comunidad o un dispositivo de entrada. Las consolas sólo sirven para impedirnos jugar el juego por el que pagamos". St. John se refiere al hype, a las modas estúpidas que se hacen alrededor de ciertos juegos o sistemas, al marketing descarado, a los juegos que nos vemos obligados a comprar porque todos nos dicen que deberíamos (y terminan siendo más de lo mismo). Por eso, el CEO asegura que la manera de hacer negocios de los grandes va a asegurar su fracaso si no cambian. "No hay ventaja para los distribuidores tradicionales en el mundo en línea. Ellos requieren el dinero por adelantado, antes de dejarte probar si el juego es divertido o no. En línea, tú puedes probarlo antes de pagarlo. Y en ese mundo, las marcas y licencias no importan ni significan nada".

Pero para que el mundo imaginado por John prospere, se va a necesitar un cambio mucho más profundo, una verdadera mutación que ya se está gestando. Porque el censo de Forrester Research afirma que el 82% de los jugadores de PC que se conecta en línea con sus juegos no paga suscripciones ni lo haría (juega MMO gratuitos y otras alternativas libres).

Y es evidente: una veta gigante de oro se extiende kilómetros y kilómetros por delante de las narices de los desarrolladores, pero son pocas compañías las que tienen los picos necesarios para minarla. Y en eso los orientales y los independientes les llevan mucha ventaja.

Y aquí es cuando Gizmo se come una hamburguesa a las 12:01 AM. Los grandes que se acercan, los chicos que se agrandan, millones de jugadores que no queremos pagar ni un centavo y la necesidad de una industria de explotar un potencial estremecedor. ¿En que terminará todo esto? Probablemente en la mejor etapa de los videojuegos de PC de la historia humana. Crucemos los dedos.

Maximiliano Ferzzola | MaxMax

Lo que falta

El camino no está libre de obstáculos. El primero, y el principal, es entender el valor de un juego por el juego mismo, y no en relación a sus requerimientos de máquina. Los independientes, los chinos, incluso grandes como EA, comprendieron que a nadie le agrada tener que actualizar la PC todos los años, estar en la punta de la ola tecnológica sólo para jugar y divertirse. Esto no tiene que ser una carrera armamentista. No hay que repetir la historia que exilió a todos los jugadores a la comodidad y estabilidad de una consola.

HAVOK YA ESTÁ LIBRE

Como había prometido la compañía, el poderoso engine de física está disponible para descargar en forma gratuita desde www.havok.com para todos los que deseen usarlo sin fines comerciales. Incluye las librerías SDK, ejemplos y documentación técnica; y también el llamado Havok's Content Tools para la preparación y exportación de objetos y personajes directamente desde las versiones recientes de las más populares herramientas de animación y modelado 3D.



AL-QAEDA USA IMÁGENES DE FALLOUT 3

El Daily Telegraph dio cuenta que el arte conceptual hecho por Bethesda fue utilizado como fondo en el acceso a un foro perteneciente a la red terrorista, que propone la destrucción nuclear de los EE.UU.

VALVE APOYA LOS JUEGOS DE PC

En una entrevista con IGN, Gabe Newell defendió la industria de juegos de PC, y criticó una vez más al NPD Group por no reflejar con precisión las ventas de títulos por descarga digital ni las cuotas mensuales que pagan los jugadores de MMO.

STEAM SE RENOVARÁ MUY PRONTO

Doug Lombardi, jefe de Marketing de Valve, anunció que en el futuro Steam ofrecerá descargas de música y videos, además de juegos. También verá la luz un nuevo servicio llamado Steam Cloud, a través del que los servidores de Valve guardarán los datos generados por los juegos, por ejemplo saves, perfiles y preferencias de configuración.

Steam Cloud será gratuito, y se aplicará a las franquicias de Half-Life, Team Fortress 2 y Counter-Strike. Turtle Rock, que fuera adquirido por Valve en enero, será el primer desarrollador en implementar la tecnología en su juego Left4Dead, que lanzará en noviembre en PC y Xbox 360.

LISTA DE CORREO

Allá por 1999 un grupo de fanas de la revista Xtreme PC formó una lista de correo para hablar sobre juegos de PC y todo lo relacionado con ellos. Hoy en día el grupo cuenta con 290 miembros. ¡Si quieren formar parte de ese caldo biótico, vayan a http://ar.groups.yahoo.com/group/xtremepc/ y suscríbanse!



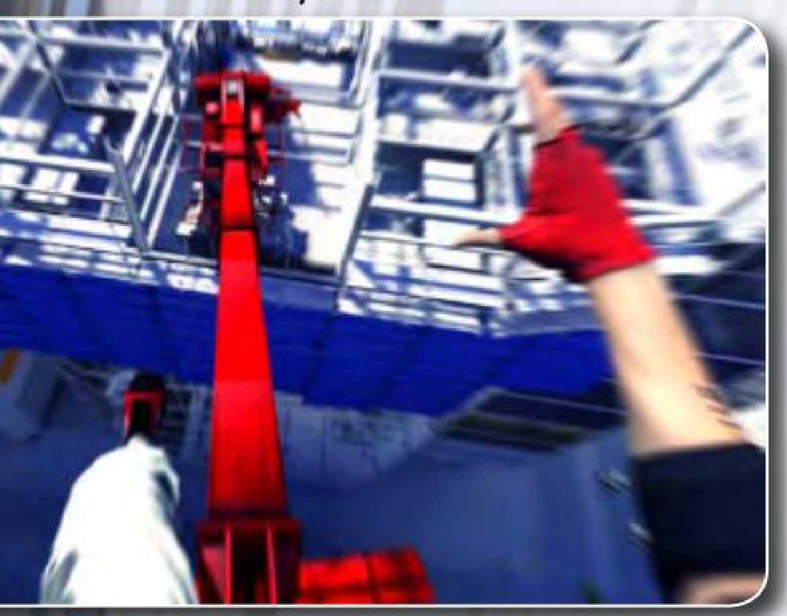
El mundo es perfecto. La ciudad es perfecta; limpia, ordenada, vibrante. Reina el orden y la seguridad. No existe el dolor. No hay indigentes. Pero no todos somos completamente felices. La utopía es posible a través de un régimen intransigente. Hemos cambiado perfección por libertad.
¿La ciudad refleja lo que somos?
Acaso preferimos caminar al filo del espejo.

Por Durgan A. Nallar | Dan

Nos equivocamos. Destruimos aquello que nos hace humanos. Escribimos leyes, delegamos poder. Castigamos a quienes desobedecen, a los que caen por los bordes del sistema. Ignoramos a los locos, a los pobres, a los diferentes. La gran ciudad es un espejo brillante, bañado de una luz suave y cristalina. Pero en algún lugar, alejado de las patrullas y los caminos seguros, la humanidad resiste. Siempre lo hicimos, en todas las épocas. Siempre será así. En nuestra sangre brilla una fuerza única que clama por brotar. No toleramos la obediencia que nos prohíbe ser libres, a nosotros y a nuestros ciegos hermanos.

La gran ciudad está controlada. Es imposible comunicarnos sin que nos escuchen. Computadoras y teléfonos ven y oyen lo que hacemos y decimos.

Ellos se equivocan. Somos hombres y mujeres, nacimos libres. Debemos comunicarnos, organizarnos. Nosotros somos el mensaje.



Miradas que matan

¿Qué raro, eh? Hace 13 años que jugamos first-person shooters y nunca tuvimos la oportunidad real de sentirnos dentro de la acción. Puede haberlo parecido, pero no. El FPS, como género, es contradictorio. La visión humana abarca, en promedio, 120° y puede detectar movimientos en el campo periférico de hasta 180°. Pero los FPS actuales apenas muestran un ángulo de visión de 30° (poco más si contamos con pantallas widescreen y juegos que lo aprovechen). Y a ello hay que sumarle la dificultad de controlar la cámara con teclado y mouse; o con un gamepad, que todavía es peor.

Una vista tan acotada del entorno produjo reflejos bastante singulares. En una PC, miramos alrededor con una sucesión de movimientos bruscos de dos o tres milisegundos, absolutamente absurdos, tratando de compensar la visión tubular que nos entrega la pantalla. En una consola, nos movemos como si estuviéramos borrachos debido a los joysticks análogos. Se podría decir que, en términos de realismo, es más aproximado el efecto que entrega un gamepad –que se parece un poco más al movimiento de una cabeza sin ojos– que el de la clásica combinación de teclado y ratón –más parecido al movimiento de unos ojos sin cabeza–, pero, todavía así, sigue siendo demasiado abstracto en ambos mundos. En estos términos, es contradictorio que los third-person shooters –juegos donde vemos en tercera persona, como Tomb Raider o Assassin's Creed– representen más acertadamente el campo de visión que tenemos los humanos.

Los FPS en verdad no simulan lo que vemos; es más bien lo que apunta el arma. Y en todos estos años, 13 años, es un género que prácticamente no ha visto innovaciones en ese sentido. Damos por sentado que es así y que estamos cómodos. Pero quizás Mirror's Edge, el nuevo trabajo de los creadores de Battlefield, traiga la primera gran novedad en el género después de todo este tiempo.

Un poco de fe

Faith. Es asiática. Menuda, bajita, atlética. Preciosa y valiente. Faith es el mensaje. Es una courrier. Ella arriesga su vida para entregar la información vital que necesita la resistencia. Quiere liberar a su hermana, cautiva del régimen. Sus padres han sido asesinados en una manifestación, y ahora su única guía es un misterioso personaje conocido como Mercury.

Faith atraviesa la ciudad con la agilidad y la rapidez de una gacela, subiendo por techos, trepando muros y saltando los enormes abismos entre edificios, mientras la policía y los guardas de la ciudad intentan asesinarla por todos los medios posibles. Las balas repiquetean a su alrededor, hay poco tiempo para elegir el camino.

Faith es la protagonista de Mirror's Edge. Será nuestro avatar y, todo lo que hagamos, efectivamente lo veremos a través de sus ojos. Un cambio en un género que parecía casi definido por completo. No será específicamente un shooter, porque el foco esta vez estará en el movimiento. Es más correcto definirlo como un juego de parkour.

¿Qué es parkour? Si recuerdan los primeros minutos de Casino Royale, en el que un criminal huye de Bond saltando y trepando por estructuras y obstáculos que uno creería imposibles de atravesar, ya se darán una idea de qué se trata Mirror's Edge. Para más data sobre esto, vean la página 27.

La apuesta de Digital Illusions (DICE) es provocar en el jugador la sensación de estar verdaderamente presente en la acción. Hacerlo sentir en movimiento real. Hasta ahora, siempre estuvimos jugando como si fuéramos un brazo que sostiene un arma. En Mirror's Edge tendremos no sólo brazos, sino también un cuerpo entero, con peso y masa. No seremos ya un fantasma que sostiene un revólver.

Por primera vez en un fichín en primera persona, veremos simulado el efecto de aceleración y deceleración al correr. Si lo pensamos, notaremos que en un FPS normal podemos correr o brincar con un golpe de tecla, y que basta con quitar el dedo para que el personaje vuelva a la velocidad normal o incluso se quede inmóvil. No hay transición entre movimientos, no hay inercia. En Mirror's

Edge están perfeccionando el sistema de manera que sostener una tecla produzca una aceleración rápida pero paulatina. Ir a toda velocidad posibilitará, en ciertos lugares, subirse a un muro o correr un par de segundos por la pared al estilo Prince of Persia. Por el otro lado, dejar de correr no detendrá de inmediato a Faith, sino que la chica perderá velocidad en forma escalada y, si fuera necesario, podrá hacer un roll y quedar en cuclillas.

"Moverse con gracia es relativamente fácil", declara el productor Tom Farrer a la revista EDGE, "pero necesitás mantener un flujo de movimiento constante, y aquí es donde entra en juego la habilidad. [...] Querrás calcular bien tus tiempos para continuar manteniendo la velocidad y seguir avanzando; mientras que si fallas podrías tropezar, disminuir la velocidad o incluso caer."

Es posible que, si Mirror's Edge consigue subsanar los típicos puntos débiles del género (todos recordamos la frustración al saltar en un FPS, como en el final de Half-Life), otras compañías imiten el efecto y ya no podamos concebir los FPS en la forma actual de movimiento. ¡Vamos a querer mayor realismo!

DICE está poniendo especial cuidado en hacer que el cuerpo de Faith se sienta como propio. Sentiremos la sensación



de peso, y la cámara se balanceará como si los ojos miraran desde una cabeza real. Para entenderlo, recomendamos ver el trailer oficial en el sitio de Mirror's Edge.

Podremos caer varios metros si tomamos la precaución de hacer un giro o dos para atenuar el golpe, y de acuerdo con la velocidad con la que intentemos trepar un muro, pasaremos limpiamente o quedaremos colgando. DICE perfeccionó un complejo sistema de detección de polígonos.

Como dijimos, Faith es un cuerpo completo. Durante el juego, veremos sus manos y brazos balanceándose y sus piernas adelantándose por el impulso de saltar. La atención



al detalle es grande: uñas, arrugas de la piel, costuras del pantalón, todo está allí para acrecentar el realismo.

La mayor parte del tiempo estaremos huyendo sobre los rascacielos de la ciudad, deslizándonos por cables y cuerdas, trepando tuberías y atravesando ventanas al estilo Trinity en The Matrix; de hecho, Mirror's Edge contará con el siempre elegante efecto de cámara lenta, para posibilitar maniobras complicadas en medio de un salto o acrobacia forzada. También habrá secuencias de juego en subsuelos, estaciones de subte y otras estructuras. La premisa es huir a toda la velocidad posible. Nos estarán pisando los talones, cargando sobre nosotros, disparándonos desde ventanas y helicópteros, o forzándonos a tomar corredores aparentemente imposibles de atravesar.

En busca de libertad

La inmensa ciudad vertical, sin nombre, es una combinación de estilos orientales y occidentales. Según sus creadores y artistas, tiene una extensión realista y áreas que se inspiran en las mayores capitales del planeta, pero no es ninguna en particular. Casi todo es blanco y gris –incluyendo la vegetación– con pinceladas de colores fuertes entre los que destaca el naranja. Hay detalles en azul o amarillo, y algunas zonas donde el verde, por ejemplo, predomina sobre otros colores. Es una urbe utópica donde todo luce limpio y brillante.

El camino que Faith puede seguir no ofrece libertad total (¿una contradicción?), porque se ha preferido contar una historia efectiva a permitir que los jugadores divaguemos por ahí. DICE define al juego como de acción y aventura en primera persona. De todos modos, cada área es un "sandbox" con al menos dos caminos posibles. El juego indica con los propios colores de la ciudad por dónde avanzar. Las zonas más oscuras serán complejas de atravesar; y las iluminadas, más fáciles, aunque estarán mejor custodiadas.

Además, ciertos objetos, como tuberías, rampas, bordes y paredes, toman un tinte rojo cuando estamos a cierta distancia, a fin de que no tengamos que detenernos a estudiar el escenario. La premisa es la velocidad y la adrenalina. Los colores de la ciudad se desaturan cuando Faith recibe daño.

De acuerdo al estilo de juego que queramos desarrollar,



podremos practicar parkour puro, evitando a guardias y policías; o bien experimentar algo de combate cuerpo a cuerpo y con armas. Respecto de estas, serán 15 en todo el juego, aunque –insistimos– no será un shooter; el acento está en escapar lo más velozmente posible. Si bien podremos dispararlas todas –a veces para matar, a veces para romper un ventanal–, serán las que quitemos a nuestros agresores. Estaremos limitados a las municiones que haya en el cargador y rara vez encontraremos repuestos. Todavía más llamativo: no querremos guardar mucho tiempo ninguna arma –excepto la pistola, una Beretta 92–, porque cualquiera de las demás limitará nuestros movimientos. Según Sean Decker, gerente general de DICE, debemos considerar el arsenal de Mirror's Edge como una especie de power-up, y no como el fin del juego; todo lo contrario al resto de los FPS, cuyas armas son las verdaderas protagonistas.

La cantidad de guardias y policías excederá largamente lo que Faith puede manejar, de manera que la única forma de sobrevivir es evitar la confrontación directa y escapar lo antes posible. A tiros lograremos despachar a uno o dos perseguidores, pero del resto tendremos que salir pitando.

Habrá momentos, por supuesto, en los que el combate directo será inevitable. Faith podrá no tener armas, pero tiene un cuerpo bien entrenado. La chica puede quebrar cuellos haciendo llaves con las piernas, dar patadas y puñetazos, y arrancar las armas de sus enemigos para usarlas a su conveniencia. En el trailer se puede ver cómo arranca de una patada una escopeta a un guardia; el arma salta a las manos de Faith, y al instante la utiliza para aplicarle un fenomenal culatazo al pobre tipo.

En este aspecto, los desarrolladores gustan de comparar a Faith con Jason Bourne.

Vértigo

El movimiento brusco y el falso 3D pueden hacer estragos con nuestro cerebro, que mientras fichineamos procesa lo que ve como información real. Muchos suelen experimentar náuseas, fatiga y mareos al jugar un FPS. Algunos directamente no pueden. ¿Qué podría pasar entonces con Mirror's Edge, donde la sensación de movimiento definitivamente es similar al de la realidad? ¿Qué hará con nuestros pobres cerebros quemados de fábrica?



Owen O'Brien, Productor Senior, respondió a esta pregunta en el sitio de MTV Games: "Estamos siendo muy cuidadosos con esto. Los problemas (Simulation Sickness) vienen cuando hay una diferencia entre lo que ves y lo que esperás ver. Así que hicimos algunas cosas. Como una pequeña retícula roja que brinda al jugador un punto de referencia. [N. del. Ed.: Es el único HUD en pantalla.] Si la sacamos, uno comienza a sentirse mal. Un poco como una bailarina haciendo piruetas: si focaliza en algo, estará bien. Además, la cámara hace un montón de cosas muy listas. Está simulando tus ojos más que la cabeza. Creo que lo que un montón de gente ha hecho en el pasado es fijar la cámara en la cabeza del jugador y moverlo por el escenario como un

robot. El campo visual es muy importante. Muchos FPS muestran un punto de vista claustrofóbico, usualmente para crear tensión o asustar. Nosotros usamos un campo visual muy amplio, que brinda una visión mucho más periférica de la ciudad. Y así te sentís menos desorientado".

El juego también incorpora la ayuda de efectos como motion blur y distancia focal. Si uno estuviera haciendo equilibrio sobre un cable y mirara directamente hacia el precipicio, allá abajo, donde se mueven vehículos policiales y personas del tamaño de cabezas de alfiler... el mareo sería inevitable.



¿El futuro del género?

Mirror's Edge es un juego de parkour más que un shooter. Estará disponible este año, probablemente cerca de la Navidad, aunque no existe palabra oficial sobre su salida. Podremos comprarlo en versiones de PC, Xbox 360 y PlayStation 3. Aún no sabemos si contará con un editor para que la comunidad genere contenido, aunque los productores de DICE aseguran que habrá al menos una modalidad multiplayer (¿Carreras de parkour? ¿Urban climbing?). Desconocemos qué duración tendrá, y todavía hay varios detalles que develar, como por ejemplo por qué razón la hermosa Faith no se refleja en las ventanas y otras superficies; ¿decisión de diseño, impedimento de hardware, o simple trabajo por terminar?

Lo que es seguro, más allá de los detalles, es que Mirror's Edge representa el segundo gran salto de innovación desde que el género fue creado –un primer salto en el gameplay se lo debemos a Half-Life (1996) y sus scritps–. Estas maravillas ocurren muy pocas veces. Si DICE consigue perfeccionar la cosa, y al fichinear realmente sentimos que estamos controlando un cuerpo en forma realista, nos costará regresar al actual esquema abstracto de movimientos. Con armas o sin ellas, vamos a querer que los juegos en primera persona se reflejen en Mirror's Edge.

UNREAL ENGINE 3.0

Al contrario de lo que podríamos pensar, la compañía con base en Estocolmo (Suecia) no está usando el engine Frostbite, con el que hicieron todos los Battlefield (incluyendo a Battlefield Heroes de PC –ver i05– y el inminente Battlefield: Bad Company para PS3 y X360). Mirror's Edge se construye sobre la versión más moderna del engine de Unreal, que EA licenció a Epic Games.

Al engine se integró la tecnología de iluminación y color llamada Bëast, de Illuminate Labs. Esta permite que todos los materiales interactúen con la iluminación –incluso que algunos sirvan como fuentes de luz, afectando la luminiscencia global–, soft shadows, alpha shadows, transparencias en mapas lumínicos y otras coqueterías. Bëast se usa con éxito en títulos como Mass Effect, Heavenly Sword, Haze y Killzone 2, entre otros.

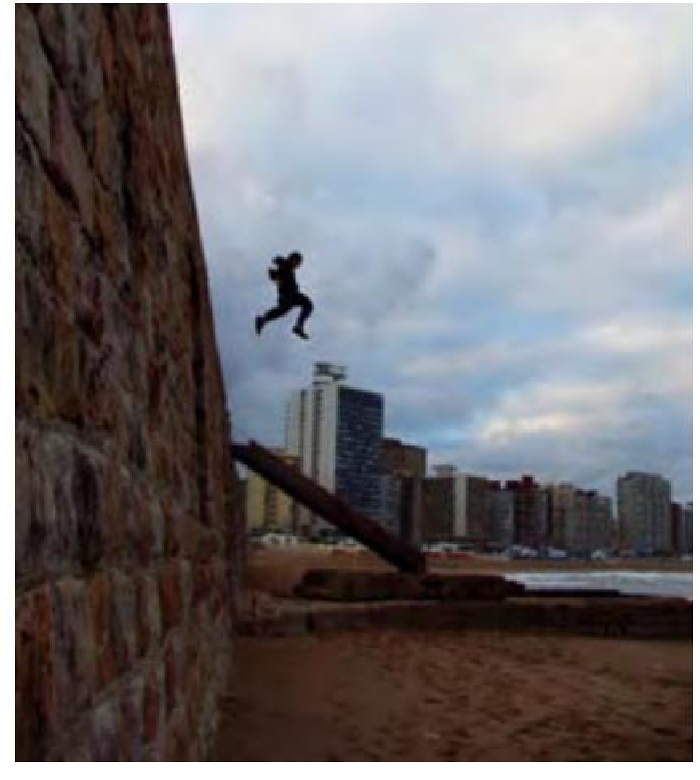
Además, DICE metió en la ecuación al motor PhysX de NVIDIA. Los movimientos de Faith se basan en el uso de esta tecnología de simulación de física –por software o hardware– que ya usan más de 150 títulos y que permite, entre otras cosas, explosiones realistas y movimientos creíbles en ropas y telas.

Las versiones de Mirror's Edge para X360 y PS3 correrán en 720p (1280 x 720 px). La versión de PS3 hará uso del Sixaxis para hacer equilibrio.

Parkour Argentino

Saltando el Obelisco

"El Parkour es el arte del desplazamiento superando obstáculos tanto en el bosque como en la ciudad, utilizando solamente las posibilidades que nos brinda nuestro cuerpo, de la manera más rápida, fluida y técnica posible. El Parkour es como en la vida real: si tienes problemas u obstáculos en tu camino, debes superarlos, avanzar sin detenerte y seguir siempre hacia delante. Allí es donde el Parkour comienza". El que lo dice es Walter Bongard, fundador de la Asociación Argentina de Parkour (PKA.com.ar), experto en artes marciales, coach de dobles de riesgo y precursor del Parkour en la Argentina.



Nos acercamos a Walter Bongard con curiosidad reverente. ¿Quién no ha visto esos videos en donde los traceurs ("los que dejan huella") saltan paredes, suben techos, trepan árboles y corren, corren y corren sin que ningún obstáculo pueda con su incesante marcha? ¿Existirá la gente así o sólo son efectos especiales? ¿Se hará parkour en el país? Y lo cierto es que sí, esa gente existe y en la Argentina se practica. Mirror's Edge fue apenas una excusa para conocer esta fascinante disciplina y a sus protagonistas. A ellos, que nada tienen que envidiarle a Faith, la heroína del próximo juego de DICE.





Autosuperación

"Ser y durar es nuestro lema", asegura Bongard. "Para quienes seguimos la idea original del parkour, no se trata de espectáculo ni de beneficio económico. Como actividad no es ningún tipo de vandalismo. No existen competencias, pues la idea fundamental para un traceur (practicante de parkour) es la autosuperación", agrega. Y no es el único que piensa igual. Hack!, uno de los admins de Parkourbaires.com.ar, coincide plenamente. "El parkour es una forma de vida para mí. Es el día a día en todo lo que hago. Su disciplina (lo que más me influenció) me empuja a autosuperarme constantemente. Si uno se aviva, puede desplazar ese ideal a otros espectros de su vida en general. Eso es el parkour para mí. Un detonante a mejorar como persona".

Los traceurs son buena gente, sí. Nos dimos cuenta al contactarlos. Tienen buena onda y se preocupan de que todo se haya entendido. Bongard, por ejemplo, usa el email para despejarnos dudas, a pesar de que "no consume servicios más que los básicos para vivir, no mira TV, no escucha radio, no lee medios impresos, lleva una vida de nómada y se encuentra alejado de la tecnología", en sus propias palabras. Sí, ¡es un Jedi!

¡Quiero ser un traceur!

¿Qué requisitos necesita una persona para practicar parkour? "No existen impedimentos más que gozar de buena salud física y mental", asegura Walter Bongard. ¿Hay límites? "Los autoimpuestos", agrega Hack!. "Es muy importante la autodeterminación y seguridad en uno mismo". Los lugares comúnmente elegidos en Buenos Aires son la Biblioteca Nacional, la Facultad de Derecho, ATC, Ciudad Universitaria, Parque Chacabuco, Parque Sarmiento y la Costanera Sur, entre otros. En las provincias también existen lugares propuestos, denominados spots, donde se puede encontrar a los grupos de traceurs. ¿Cuántos son? Más de 2000, aseguran los entrevistados. Desde 2005 la actividad se ha difundido mucho gracias a Internet, a los foros de discusión y a la asociación que preside Walter Bongard.

El que necesite más información se puede contactar con Bongard, un tipo muy correcto y copado, al mail info@pka.com.ar, o visitar los foros de parkourbaires.com.ar.

[i] Maximiliano Ferzzola | MadMax



Traceurs y Mirror's Edge

¿Qué opinan los traceurs argentinos de Mirror's Edge? "Ese juego es el sueño de toda persona", se entusiasma Hack!. "Si bien ya antes existió Free Running, un juego de parkour para PSP y PS2 (asistido por Urban Freeflow, un clan muy importante de Inglaterra), esto ya va más allá, dando esa perspectiva en first person que es más que interesante. Sólo me preocupa cómo se va a jugar. No es tan fácil como parece".

Walter Bongard, alejado de la tecnología, dispara: "Estamos hablando de un producto, un juego, que en nada se asemeja con la realidad del parkour más de lo que pretende lograr como videogame. Sobre el inicio se muestra prácticamente un panorama idéntico a como lo visualiza un traceur en la realidad. El juego desprende una multiacción que parece bastante interesante. Confío en que los gamers jóvenes y apasionados de nuestras disciplinas disfrutarán de este juego". Seguro, Walter. Y los que no, también.

ESRB

La **Entertainment Software Rating Board** es un organismo americano creado en 1994 por la Asociación del Software Digital Interactivo. Su fin es calificar los videojuegos de acuerdo a su contenido para advertir y orientar a los consumidores.



EARLY CHILDHOOD

Indicado para niños de 3 años o más. No contiene elementos que los padrespuedan considerar inapropiados. Difícil que revisemos uno de estos, pero nunca se sabe.



EVERYONE - Niños desde

6 años. Un título con esta calificación puede contener violencia, humor y lenguaje leves. Ya se pone más interesante.



EVERYONE +10

Niños desde 10 años. Pueden contener algo más de violencia, humor y fantasía leves, lenguaje suave o temas sugestivos mínimos. Mucho mejor.



TEEN - Para personas desde

13 años. Puede contener violencia, humor y lenguaje fuerte, además de temas sugestivos. ¡Yipe!



MATURE - Apropiado desde

los 17 años. Puede contener temas sexuales, violencia y lenguaje fuertes. Es lo que juega un irrompible.



ADULTS ONLY

Sólo para mayores de 18 años y adultos. Puede contener temas sexuales, lenguaje y violencia muy fuertes. Sólo para solteros.



RATING PENDING

Títulos cuya calificación ESRB se encuentra pendiente.

CONCURSO
LA FOTO FUMADA



Fotografía tomada por Juan Pablo Martínez (Invader).

Jugar con videojuegos es bueno, pero jugar sacando fotos también. En nuestro sitio en Internet estamos haciendo un concurso destinado a forzar la neurona de todos aquellos que se las arreglen con una cámara. La consigna es tomar una foto donde la revista sea protagonista, o al menos ande tirada por ahí. Puede ser con un paisaje de fondo o una producción a todo trapo. Puede ser un engaño visual o un acto demencial de originalidad. Puede ser algo relacionado con juegos o con otra cosa.

En esencia, algo loco o algo lindo, mientras la revista esté presente.

Daremos dos premios: uno para las fotos retocadas digitalmente, y otro para las fotos logradas por medio del simple ingenio, a fin de que quienes no son habilidosos para los programas de edición también tengan oportunidad. Los premios consistirán en remeras, suscripciones y un fichín original.

Cómo participar

Envíennos una foto por email a revista@irrompibles.com.ar junto a un pequeño texto contándonos qué hicieron para tomarla, título de la fotografía, fecha del trabajo, nombre del jugador y nick en el foro de Irrompibles.

¡No hay fecha de vencimiento, así todos pueden participar! En el foro publicaremos todas las fotos; y en la revista, las que votemos entre todos como las mejores.

Promoción válida para la República Argentina y países limítrofes.

CÓMO CALIFICAMOS

Cuando un juego supera a nuestro entender, 6.0 sobre 10, ya es bueno y vale la pena probarlo. Menos que eso ni acercarse, salvo por fanatismo. Los de 7.0 son muy buenos, y los de 8.0 son excelentes elecciones. Los juegos que alcanzan un 9.0 se consideran imprescindibles en la vida del irrompible.

MATURE 17+ M CONTENT RATED BY ESRB

MASS EFFECT

No vamos a reinventar nada en esta nota, y lo que dijimos en el número extra sobre la versión para Xbox 360 todavía se mantiene en pie: Mass Effect es un juegazo, a pesar de alguno que otro detalle que tenía. Pero estábamos esperando esto, que finalmente el gigantesco RPG de BioWare llegara a manos de los fieles micos, jinetes del mouse y el teclado, con la esperanza de que las macanas existentes en la versión consolera fueran corregidas y de que nos volara la peluca una vez más. Y lo hizo.

Para quien todavía no tuvo acceso a nuestra edición Extra –o fue lo suficientemente despistado/a como para no leerla–, vamos a repasar: Mass Effect los pone en la piel del comandante (o la comandante) Sheppard, quien, con la asistencia de los más coloridos ayudantes, debe poner la galaxia de cabeza tratando de atrapar a un agente, a quien se le pegó un poco de Darth Vader y se convirtió en el malo de turno. Batallas por doquier, viajes interestelares, visitas a exóticos planetas y una cantidad de diálogo que, si se pusiera en un libro, haría sonrojar a Don Quijote de la Mancha; todo eso sigue ahí en la versión para PC. Y sí, no se desesperen: los momentos hot de los que tanto se habló todavía están para ver, con la fémina alienígena de color azul incluida. Las fiestas no son tan explícitas como en el Hot Coffee, pero algo es algo.

La idea no es hablar de nuevo sobre lo que ya es bueno en el juego, pero hay que mencionar que se puso todavía mejor. Arranquemos con la táctica a la hora del combate. Ahora se le pueden dar órdenes a los compañeros de Sheppard de manera individual, ajustar de manera más precisa los poderes de sus aliados y explotar de manera más eficiente las ventajas de algunas armas, que si bien parecen insignificantes, a la hora del catengue pueden hacer una gran diferencia. Y lo más importante: aunque se puede pausar en medio del combate, como en la versión de Xbox 360, el uso de hot keys lo hace casi innecesario. El resultado se acerca más a un juego de acción en tercera persona que al combate pausa a pausa de la versión consolera. ¿Esto es bueno o malo? ¡Es muy bueno! La estrategia es la misma, incluso profundizada. Pero no necesitamos de constantes pausas para llevarla a cabo o acceder al menú de armas o poderes. Todo un acierto.

En otro aspecto, el paso a las PC le dio a Mass Effect la posibilidad de romper el molde en cuanto a resoluciones y velocidad. Nos duele decirlo tanto como a cualquiera: se necesita un monstruito considerablemente poderoso para verlo a full, pero estaríamos pecando de obvios. Todos los juegos están siendo así en estos días, así que hay que tomársela con soda y limón. Sin embargo, los tiempos de carga en una PC son risibles en comparación con lo que había que esperar en una 360, y ese tema de Sheppard fusionándose con las paredes parece arreglado. Suena muy irónico, pero después de verlo corriendo en una PC, es como si a los que tienen



Editor: Electronic Arts | **Desarrollador:** BioWare | **Género:** RPG| **Lanzamiento:** Mayo 28 2008 | **Jugadores:** 1 Single Player | **Req. mínimos:** CPU 2.4GHz, RAM 1GB (XP) 2GB (Vista), 12GB HD, Video DirectX 9.0c, Windows XP, Vista | **Req. recomend.:** CPU 2.6GHz, RAM 2GB, 14GB HD, Video DirectX 9.0c, Windows XP, Vista | **Web oficial:** www.masseffect.bioware.com | **Plataforma:** PC, X360 |

Tener un teclado lleno de hot keys

En una palabra: SecureROM

9.2

una Xbox 360 no les diera la máquina para jugar Mass Effect. Chiste, chiste... Eso sí: BioWare, como para mimar más a los jugadores de PC, lanzará muy pronto una expansión –Bring Down the Sky– en forma gratuita.

Mass Effect le calza como un guante a la PC. La simple idea de que este es el primero de una trilogía hace que cualquiera se relama las patas. Pero con lo bueno, también vino lo malo. Requerimientos elevados y una buena dosis de paranoia antipirata eran inevitables, y tal vez son la razón por la que el juego no tiene un puntaje perfecto. En cuanto al resto, no se trata de sentarse y jugarlo, sino de sentarse e ir al teatro. Por suerte, falta mucho para que la gorda cante.

Lisandro Pardo | Espectro



SecuROMpe

Muy bien, estamos todos encantados con la ópera espacial, la historia, con los diálogos, el sonido (Lance Henriksen, sos groso, sabelo), los espectaculares gráficos, los gestos de los personajes y la grandeza general del juego. Es un RPG para adorar. Pero también hay que mirar un poco debajo de la alfombra y ver si hay mucha roña acumulada. Los requerimientos del juego pueden ser un factor de protesta, especialmente por estos pagos, y el hecho de que el Mako se siga moviendo un poco como una lata de sardinas gigante va a hacer que más de uno frunza el ceño.

Pero de esto se venía hablando desde hacía rato, pequeños. De hecho, se viene hablando cada vez más cuando se superponen las ventas de juegos para consola con las de juegos para PC, y no falta el desarrollador cavernícola que culpa a la piratería hasta de sus problemas maritales. La primera bomba explotó con la salida de BioShock, y puede que esta esté a punto de detonar también: Mass Effect tiene SecuROM, aunque digan lo contrario. Y necesitan una conexión a Internet para validarlo. Y lo pueden instalar tres veces nada más, ¿eh? Cuidado con prestárselo a un amigo. Ah, y no se olviden el serial de veinte dígitos. ¿La buena noticia? EA pensaba ponerle una revalidación cada 10 días, posición que abandonó apenas a una semana del lanzamiento por quejas de los fanáticos en sus foros.

Algunos defenderán su posición como consumidores, negándose a ser tratados como delincuentes aun después de haber comprado el juego. Otros remarcarán la necesidad de defender la industria, sin limitaciones en cuanto a qué instalar en la computadora de los jugadores. Y otros, se darán una vuelta por GameCopyWorld y bajarán el crack, riéndose tanto del cielo como de la tierra.

Jack Keane

Con sabor a chicle Jirafa

Aventura gráfica Point n' Click

Editor: Strategy First /10tacle Studios | **Desarrollador:** Deck 13 | **Género:** Aventura gráfica | **Jugadores:** Single Player | **Req. mínimos:** Pentium 4 @ 1.2 GHz o Athlon @ 2.4 GHz, RAM 512 MB, Video 128 MB, 1.5 GB en disco. Windows XP / Vista | **Req. recomend.:** CPU Intel o AMD 3.0 GHz, RAM 1 GHz| **Web oficial:** www.jackkeane.com | **Plataforma:** PC |

Historia agradable, puzzles lógicos. Buenos gráficos. Point n' Click.

No tiene el mismo humor de los viejos clásicos, pero zafa.

7.5



Los viejos días de gloria pasaron, se sabe. Aquellos tiempos en que una aventura gráfica tenía el don de hacernos sentir aventureros en serio. Los clásicos de LucasArts como Monkey Island, Maniac Mansion, Grim Fandango, The Dig. Las historias de terror como el Dark Seed de H.R. Giger, la serie Phantasmagoria de Sierra, o los cuentos de heroísmo como King's Quest. Incluso el legendario Myst, de Cyan... Cada vez que aparecía uno de esos, había que encerrarse una semana porque era tan fuerte la curiosidad que uno no quería saber nada con otro juego.

Los tiempos cambiaron y hoy es casi inadmisible que un fichín no tenga más de acción que de historia. Las nuevas generaciones, si tuvieran que leer mucho diálogo y andar buscando pistas con el mouse durante más de cinco minutos, probablemente morirían de aburrimiento.

Sin embargo, muchos todavía tienen ganas de jugarse una aventurita. Pasó con The Longest Journey, por ejemplo. Cada tanto llegan desde Europa algunas buenas AG, porque en el viejo continente todavía hay cientos de miles de seguidores.

Jack Keane es una aventura gráfica al estilo Point n' Click. Como las de antes; con gráficos excelentes –mezcla de animación 3D con fondos renderizados– que necesitan una máquina bastante moderna, pero tiene el viejo sabor aquel. Sus creadores, los alemanes de Deck13, quisieron recuperar algo del género que alguna vez fue más poderoso que los FPS. Ya habían hecho una, Ankh: The Tales of Mystery (1998), pero esta es muy superior. Tomaron prestadas cosas de Monkey Island y cosas de Broken Sword; al menos, esa es la sensación que da cuando vemos avanzar la historia de Jack Keane, un aventurero inglés del siglo XIX que termina varado en una isla repleta de plantas carnívoras y con un científico loco dispuesto a eliminarlo. La isla es la principal plantación de té de la corona británica, así que el camino está lleno de espías, mercenarios y otros personajes bastante extraños enviados por una Reina desesperada. Y como debe ser, no todo es lo que parece, así que el propio Jack se encuentra con que su pasado está profundamente ligado al asunto. ¡Obvio, hay chica malhumorada a punto de enamorarse!

Jack Keane es un juego divertido, donde hay que usar el ingenio y la lógica para resolver los puzles, aunque siempre por vía del pensamiento lateral. Nada se resuelve directamente: si hay que abrir una puerta, no basta con encontrar la llave. ¡Y eso está muy bien! Los acertijos no son tan absurdos como, por ejemplo, en Monkey Island, ni tan ácidos como en Sam & Max, pero sí ofrecen su cuota de humor, al igual que los personajes y lo que dicen. No te hacen morir de risa, pero es divertido.

Jack Keane vale la pena si uno quiere relajarse, ver lindos paisajes y escuchar música tranquila. No hay acción, sino una historia bastante larga y amena, de unas 20 h de juego. Ojalá salgan más de estas.

Se consigue en Amazon a US$28,99 más gastos de envío.

Durgan A. Nallar | Dan

Sam & Max
What's new, Beelzebub?

Hablando del Diablo...

Editor: Telltale Games | **Desarrollador:** Telltale Games | **Género:** Aventura Gráfica | **Lanzamiento:** Abril 10, 2008 **Jugadores:** Single Player | **Req. mínimos:** CPU 800 MHz, RAM 256 MB, Video 32 MB. DirectX 9.0c. Windows XP. | **Req. recomend.:** CPU 1.5 GHz, RAM 512 MB, Video 32 MB. | **Web oficial:** www.telltalegames.com | **Plataformas:** PC / Xbox 360 |

Muchos puzzles, personajes y violencia sin sentido.

Por ratos se pone un poco denso.

8.2



Cinco meses pasaron desde que Sam y Max visitaron a Papá Noel y sus elfos mafiosos, y aunque nos cueste aceptarlo, esta temporada ha llegado a su final. What's new, Beelzebub? es el quinto y último capítulo de la segunda temporada, y sin duda alguna el más extraño de todos.

La historia continúa exactamente donde nos dejó el anterior: en el umbral del mismísimo infierno. El primer objetivo de la aventura es obtener una ficha para poder subir al tren que nos llevará a las tierras de mandinga, y de ahí los hechos comienzan a darse de maneras cada vez más bizarras. Además, esta vez nos encontraremos con una gran cantidad de personajes olvidados y subestimados (de ambas temporadas) que se presentarán renovada e inesperadamente.

Durante la mayor parte del tiempo, este capítulo da la sensación de ser una gran explosión creativa de ideas –una más descabellada y divertida que la otra– metidas a la fuerza en una misma historia. Si bien,



por alguna razón extraña, muchas de estas ideas logran conectarse e incluso atar muchos cabos sueltos de aventuras anteriores, hay momentos del juego en los que no hay ningún tipo de lógica o coherencia entre los acontecimientos.

Los aspectos técnicos siguen impecables, y aunque la dificultad de los puzles no ha variado mucho, esta vez son muchos más, lo que aumenta considerablemente la duración del episodio. Esto no es del todo positivo, considerando que la diversión y el humor negro característico de la serie están un poco más "diluidos".

What's new, Beelzebub? no es el mejor ni el peor episodio de la temporada, pero es un interesante y delirante final para una temporada de muy buen nivel.



[i] Nicolás Arias | Wacka

On the Rain-Slick...

Penny Arcade & Ron Gilbert

Editor: Hot Head Games | **Desarrollador:** Hot Head Games | **Género:** Aventura / RPG | **Lanzamiento:** Mayo 21, 2008 **Jugadores:** 1 Single Player | **Req. mínimos:** PIII @ 1GHz o equivalente, RAM 512 MB, Video 64 MB, 350 MB en disco. | **Req. recomend.:** No informados. Más datos en el sitio oficial. | **Web oficial:** www.rainslick.com | **Plataforma:** PC, Xbox 360, Mac, Unix |

Guión desopilante, toneladas de humor, buena interacción entre aventura gráfica y rol.

El combate por turno necesita mejoras.

8.0

El juego se llama Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness, Episodio I. No entraba allá arriba, en el título. ¡Estos no piensan en la prensa! En fin. Penny Arcade es un webcomic + blog de los estadounidenses Jerry Holkins y Mike Krahulik –guionista y dibujante, respectivamente–, que desde 1998 vienen publicando humor semanal sobre el mundo de los fichines y la cultura gamer. Junto con ellos, como game designer, está nada menos que Ron Gilbert, aquel que nos hiciera reír tanto con Maniac Mansion y las dos primeras aventuras de Monkey Island.

Gilbert, como gran alquimista del fichín, tomó el desopilante webcomic y lo mezcló con su género favorito, la aventura gráfica; y como para darle un sabor especial, también le puso un puñado del ingrediente cada vez más popular de la industria: el rol.

On the Rain-Slick Precipice of Darkness, al estilo Sam & Max, es un juego lanzado por capítulos, en teoría separados por pocas semanas. La historia ocurre en los años 20, pero en realidad todo está mezclado. Como prueba, al comenzar el juego, un robot gigante nos aplasta la casa de un pisotón. Nosotros haremos de soporte de Gabe y Tycho, los héroes de la tira, que van tras el coloso de lata dispuestos a detenerlo en medio del pánico del vecindario.



En el camino, descubren bizarreadas de proporciones bíblicas, pelean contra todo tipo de alimañas –de carne y hueso o metálicas– y empuñan extrañas armas que luego pueden "tunearse".

El personaje que usamos se debe personalizar al empezar la aventura. Las opciones son bastante básicas, pero aún así logramos un muy buen clon de Moki.

La historia central y los cutscenes se cuentan al estilo comic, con los trazos de Krahulik; como si todo fuera una enorme página de historieta, con viñetas que se van moviendo a primer plano para mostrar la acción. Es un



efecto muy dinámico. El juego tiene un motor 3D sencillo pero efectivo, con un look similar a la última entrega de Monkey Island. Por desgracia, el nivel de detalle no es tan bueno como en el formato original, pero suponemos que en pro de la animación –y para que ande en la mayor cantidad de máquinas– algunas cosas se deben sacrificar.

Los combates son por turnos y con un clásico estilo de rol. Al final de cada pelea, se nos recompensa con puntos de experiencia con los que subimos el nivel. La idea es que cada episodio arrastre lo conseguido en los anteriores. Si bien los combates no son de lo más atractivos, logran mantener el interés y apoyan con éxito a la verdadera estrella: el guión salpicado de un humor desopilante.

Una vez que logramos entender el funcionamiento del sistema de combate, la aventura se hace corta –unas 6 horas– y no llega a saciar el apetito de los experimentados devoradores de fichines. Para continuar con la comilona, habrá que esperar al próximo episodio. Mientras tanto, les recomendamos que no dejen pasar este, que pueden bajar y activar por US$20 (o, si no lo activan, de todas maneras tiene un modo "demo" con el que lo pueden probar un rato). En Xbox Live Arcade (1600 MSP) ya cuenta con el tercer récord de velocidad de descargas: 16.500 en sólo tres días. Además, a tener en cuenta por la gente de Mac y Linux (que tan poca atención tienen de la industria gamer), ya que también pueden disfrutar del estreno en simultáneo.

Sebastián Di Nardo | Moki

FS Global 2008

63 veces mejor que Flight Simulator



Si los Stones pudieron grabar los temas de su disco Steel Wheels con tecnología de la NASA, ¿Por qué nosotros, que tenemos escenarios proporcionados por la misma tecnología, íbamos a ser menos y privarnos de boquear a cuanto amigo freak se nos cruce por el camino? Bueno, ahora podemos.

FS Global 2008 es el add-on DEFINITIVO para los escenarios que trae por default Flight Simulator X y 2004.

¿Y qué es lo que hace esta maravilla? Mejora notablemente todos los relieves (elevaciones, depresiones y líneas costeras) del terreno (la topografía, bah) en el simulador a tal punto que, cuando comparamos un determinado escenario con fotografías de su par en la vida real, la mandíbula se nos disloca.

¿Dónde está el truco? En que los escenarios proporcionados por Global provienen de las Misiones de Topografía por Radar del Space Shuttle (más conocidas por su sigla: SRTM). En febrero de 2006, un radar instalado sobre el Space Shuttle (el Endeavour, para más datos) obtuvo muy buena data de las elevaciones topográficas de nuestro planeta, generando de este modo la más completa base de datos que hay sobre el tema hasta hoy. Combinando esa información con relevamientos fotográficos recientes, es como llegamos a tener en nuestras manos el add-on más "tecnológico" en materia de escenarios.



63 veces mejor no es poco en mi barrio...

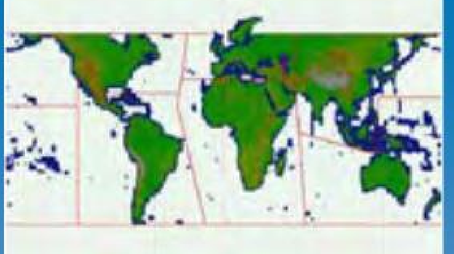
Los escenarios por default que trae FS están renderizados con puntos de elevación de 1,2 km de distancia entre ellos. Y eso es MUCHÍSIMA distancia para lograr un efecto medianamente creíble. Este "defecto" es corregido por el Global, que proporciona nuevos "mesh" (los fanas de FS entenderán de lo que estamos hablando) con puntos de elevación separados por 76 metros; y en algunas áreas (los Alpes, por ejemplo), por apenas 19 metros. Eso es lo que inspira el subtítulo de esta nota: 63 veces mejor que FS a la hora de representar las elevaciones –y las depresiones– del terreno.

Esperen a volar por el cañón del Colorado o –mucho más cerca aún– por las cataratas del Niágara, y disfruten tremendas hondonadas. Ni hablar si despegan del querido aeropuerto mendocino "El Plumerillo" y le pegan un vistazo a nuestra cordillera. La sensación de mejora se hace



Special thanks to Stefan Schaefer for his confidence to our magazine!





Editor: Flight1 | **Desarrollador:** Pilot's | **Género:** Simulador de vuelo (add-on) | **Jugadores:** 1 Single Player | **Req. mínimos:** Flight Simulator X o 2004 | **Req. recomend.:** Windows 98, 2000, Me, XP, Vista, DVD y 13 GB en disco. | **Web oficial:** www.fsglobalx.com | **Plataforma:** PC |

Detalles como nunca se vio en la topografía de Flight Simulator.

Pesa. Pero bueno... el que quiere celeste que haga espacio en el rígido, decía Jorge Newbery.

9.0

notable a simple vista.

El golpe de gracia definitivo viene cuando seleccionan la opción Mapa en el sim y se encuentran en alguno de los aeropuertos cercanos al Río de la Plata (San Fernando, por poner un ejemplo). Podrán entonces apreciar mínimas elevaciones sobre el terreno en su modalidad "topográfica" que antes nunca habían estado allí. En vuelo seguramente no las notarán por encontrarse la zona en una planicie. Pero el programa detecta hasta los más nimios relieves. Alegría.

Miren los dos mapamundis que adjuntamos en la nota y verán las diferencias de cobertura en alta resolución entre FSX "default" y FS Global 2008... hablan por sí solos, ¿no?



Versiones previas & pack

Si son simmers de la vieja escuela, tal vez se hayan topado con FS Global 2005 .Y si no se toparon con él, no son simmers de la vieja escuela. Bueno, si estuvieron prestando atención, recordarán que la versión que estamos analizando posee información topográfica de 2006. Al ser más moderna dicha info, la diferencia entre esta versión y la 2005 es notable: cuatro veces mejor, para ser exactos.

Y ya que hablamos de mejoras, hablemos del pack: una hermosa caja de DVD negra con un lindo cover, que contiene un set de seis DVD: tres para la versión 2004 de FS y tres para FSX. ¡No se asusten si sólo encuentran cuatro DVD, porque dos de ellos son "dobles", es decir, están grabados en las dos caras. Todo un detalle flashero.

Contiene un manual en PDF en su interior, aunque la instalación es por demás sencilla e intuitiva.



Conclusiones con altura...

FS Global 2008 es un add-on que ningún fana serio de la simulación aérea debería perderse. Sobre todo aquellos que gustan de tripular jets y recorrer grandes distancias virtuales. Y ni hablar si integran alguna aerolínea aérea local (¿alguien dijo Aerolíneas Argentinas Virtual?), donde es moneda corriente sobrevolar los Andes con destino a Chile. Los vuelos VFR (con reglas de vuelo visual) lucen mejor, y los IFR (con reglas de vuelo instrumental) ni hablar. Ver para creer. ¡He dicho!

[i] Rodrigo Peláez | Rolo





Turok

Dinosaurios eran los de antes

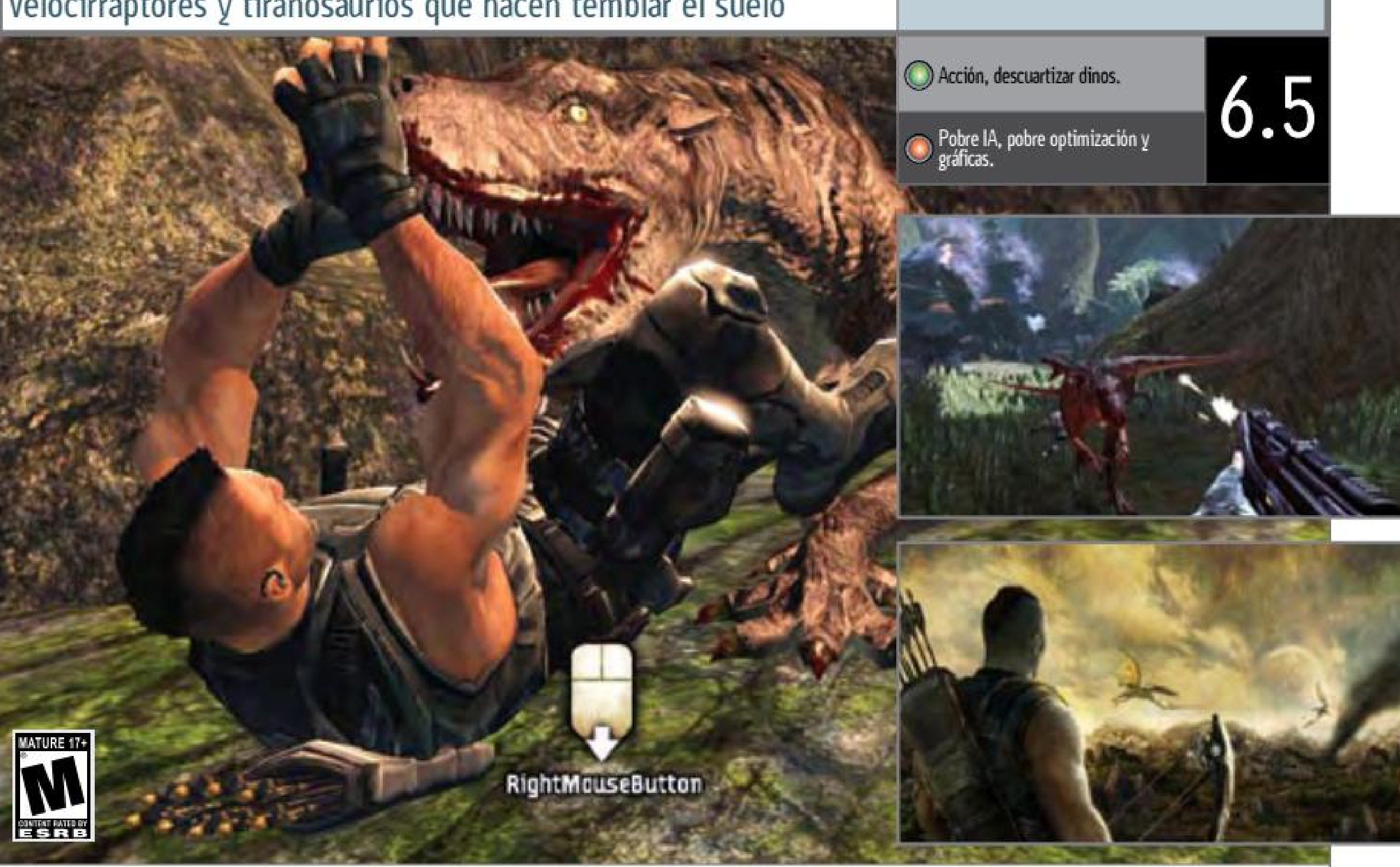
Velocirraptores y tiranosaurios que hacen temblar el suelo

Editor: Touchstone | **Desarrollador:** Propaganda Games | **Género:** First Person Shooter | **Lanzamiento:** Abril 22, 2008 | **Jugadores:** Single Player, 16 en multiplayer | **Req. mínimos:** P4 @ 2.4 GHz, RAM 1 GB, Video 128 MB, 18 GB en disco. DirectX 9.0c. | **Req. recomend.:** P4 @ 2.4 GHz, RAM 2 GB, Video 512 MB | **Web oficial:** www.turok.com | **Plataformas:** PC / Xbox 360 / PlayStation 3 |

Acción, descuartizar dinos.

Pobre IA, pobre optimización y gráficas.

6.5



Turok: Dinosaur Hunter, diez años atrás, fue hermoso en nuestras PC con placas Voodoo 1. ¡Fue el primero por aquella época en lucir anti-aliasing! Después vino Turok: Evolution para la pasada generación consolera, que realmente se debería haber llamado Turok: Involution. A partir de ahí le tomamos aprensión al pobre indio. Esta nueva entrega no tiene nada que ver con la historia anterior, pero también deja con una triste sensación a poco. Aunque usa el Unreal 3.0 engine, se ve más apagado y cochino que en otros juegos que usan el mismo motor.

La historia es así: Joseph Turok, o sea nosotros, nos alistamos en un batallón militar del espacio llamado Whiskey Company (buen nombre), en el que tenemos como misión llegar a nuestro mentor, Kane (este es otro Kane). La nave que patrulla el planeta donde se encuentra Kane es derribada, caemos a la superficie, y a partir de ahí la cosa es sobrevivir matando velocirraptores, tiranosaurios que hacen temblar el suelo y todo bicho prehistórico que haya aparecido en la National Geographic. No hay mucho más, salvo unos recuerdos que aparecen cada tanto en la cabezota de Turok. La historia es floja... pero tampoco era para esperar gran cosa, porque tendríamos que suponer que es sólo el contexto mínimo para lo otro, que es liquidar bestias de colmillos como puñales y garras de 15 centímetros.

Los reptiles prehistóricos tenían cerebros pequeños con respecto a su tamaño... pero aquí atacan mejor que los camaradas del indio bruto. Los pequeños –del tamaño de un caballo– saltan, pegan zarpazos, desgarran y muerden, y se vuelven a esconder esperando una nueva oportunidad. En cambio, los muchachos que marchan con nosotros se quedan a la intemperie sin proteger sus traseros malolientes de pasto y barro, haciendo "pim pim" con sus balitas. Los dinos se los mastican en una lluvia de sangre. Eso es divertido.

Algo poco original –usado en otros dos mil fichines– es cómo la interfaz mide la salud. La pantalla se va tiñendo de rojo, y mientras los dinos nos tumban y nos rasguñan la espalda en la pasión del amor, cada vez se puede ver menos. Lo bueno es matarlos a puro cuchillazo.

El modo online soporta hasta 16 jugadores. Hay Capture the Flag, Wargames (juego por equipos), algunas misiones Cooperativas, pero nada que haga de este juego algo especial o agregue algo nuevo al género. Y para terminar, la versión de PC tiene errores bastante bravos en el quick save. El juego también está en versiones PS3 y X360, por si alguno siente ganas de desafiar a Greenpeace a pesar de nuestras advertencias.

En definitiva, uno más del montón. José Turok estaría mejor extinguido junto con los dinos.

[i] Leandro Venturini | Dioxido



¡Juira, Francia! Mayo es gamer

Desde el mundo de las consolas

Francisco Gindre | Pacu

Era una noche más en Buenos Aires. Todo estaba sumido en un misterioso silencio, sólo quebrantado por los gargajos del viejo prestamista que tengo como vecino. Un banner indica que faltan 22 horas para Resident Evil (wtf?). Observo un tinte en el cielo; una señal irrompible pegaba en una medianera llena de moho. Es Dan, improvisando una batiseñal con un cacho de celofán y una de esas linternas a cuerda que venden en el subte. En ese mismo instante, un corte de luz le agrega dramatismo a la escena y provoca que salga corriendo a responder la llamada, como una anciana corre en chancletas a su pequinés en fuga. Luego de un agotador trayecto (N. del Ed.: 150 metros), llego al edificio del mico. Una remera cae a mis pies. En ella se lee: "Entrega. Revista. Al horno. OURROR. Hacer. Nota. Consolas. Mayo. PD: Ad Honorem".

Wii Fit: un golpe de estado a tu mal estado... físico

Mientras meditaba (jadeaba) sobre el mensaje, sólo podía pensar en una cosa: veintitrés años de fichines, porno, Internet, sedentarismo, porno, programación, quietud, porno y fichines me habían dejado con una capacidad pulmonar similar a la de Sandro cuando tiene catarro. Wii Fit es la redención para todos nosotros, gamers alérgicos a toda actividad que requiera un esfuerzo de cualquier tipo. Pese a haber tenido su largo período de prueba en el Japón, Nintendo se quedó con el as en la manga. Es vox populi que "los ponjas compran cualquier cosa" y que ciertos éxitos no funcionan tan bien en Occidente como en Oriente. Desde el 21 de mayo pasado, podemos bajar la panza de birra y enderezar nuestras jorobas mientras fichineamos con esta



especie de balanza inalámbrica del picor que tan poco habíamos estado esperando. Como siempre, un gran producto trae grandes controversias. Así fue el caso de la niña diagnosticada como la clásica "simpática" (o "rellenita gaucha") por el Wii Fit. Tras lo cual la nena fue corriendo a su mami, su mami a la prensa, y Nintendo a disculparse públicamente. La verdad que esto es muy comprensible. Si el aparato te dijese: "Mirá, pibe, estás flaco, así que comé morcipán, jugá a la 360 y volvé en unos meses", no sería un negocio muy rentable.



GTA IV: reacciones

Anos estrellados contra el piso, bocas abiertas, globos oculares saltones, asombro, pánico, adicción y reclusión hogareña, son algunos de los síntomas que presentan quienes han probado el tan esperado Grand Theft Auto 4. Las reviews se dejan ver en los principales sitios, así como las comparativas entre las versiones de Xbox y Play Station 3. Las discusiones sobre la supremacía de una plataforma sobre la otra no tienen fin. Los clips hechos por gamers se multiplican minuto a minuto. Muestran acrobacias, saltos, explosiones y suicidios bizarros por todo el bardo creado por Rockstar. Sin duda, más que un fichín, un simulador del hampa metropolitano. Mientras que los más osados se atreven a todas las changas criminalísticas que el juego tiene para ofrecer, los más conservadores reniegan de la modernidad de un juego que por momentos no te deja viciar en paz.



Berenjenas del Sánguche

Tal como pasa en el cine, pasa en los fichines. GTA IV sigue siendo el mejor juego del mes de mayo, pese a que se lanzó a fines de abril. Es bastante entendible que, debido a esto, los publishers se hayan guardado los lanzamientos para más tarde. Por ejemplo, Enemy Territory: Quake Wars y UEFA 2008 fueron lanzamientos que pasaron inadvertidos. Pero hubo dos fichines que derrotaron en insipidez a ese deprimente relleno llamado "humita". Primero, Haze, un FPS que nos hace adorar la exclusividad con PS3. Gracias a ello, no vamos a tener la chance de sufrirlo en otras plataformas. Si bien tuvo el típico bombo y platillo que caracteriza a la red IGN, es un juego que no hace más que sumarse a la larga lista de shooters que no pasan de un feriado lluvioso. Si de deprimirse se trata, Iron Man nos viene al pelo. Un juego que intenta complementar la versión cinematográfica, y no lo logra en absoluto.

GOTO: Junio

Para el tiempo que estén leyendo esta nota, mayo habrá pasado sin pena ni gloria. Sin embargo, junio nos depara grandes esperanzas en materia de videojuegos. Luego de mucho renegar, Hideo Kojima dejara libre a Solid Snake en su versión next-gen, con arrugas y canas renderizadas al detalle; mientras que un cuadrado Indy de Lego nos hará revivir viejas épocas. [i]



Soul Calibur IV

En julio llega el nuevo SC. Entre los nuevos guerreros, están Vader y el viejo verde. "Nada que ver tengo, pero seguro el fichín te vendo", Yoda dice.

AMD Phenom X3 8750

¡Qué phenómeno mi hijo!



Cuando leímos que AMD pensaba usar al Phenom para cubrir cada nicho de mercado, la lógica indicaba tener procesadores de cuatro cores así como variantes de dos núcleos. Pero nunca, nunca en la vida se nos hubiese ocurrido que fueran a sacar un procesador con tres unidades de procesamiento. Debe ser porque uno, como enfermo de la tecnología, es medio binario y piensa todo en potencias de 2.

Mucho se ha hablado del Phenom alrededor del mundo... no sólo por ser "la esperanza verde" ante el embate de Intel con su procesador Core 2, que devolvió la corona de rendimiento para los Azules, sino también por su demora de 12 meses; y luego por el infame error de TLB (Translation Lookaside Buffer), que no tenía un impacto grave, pero al que se le dio la suficiente prensa como para compararlo con otro bug infame: el FDIV del mítico Pentium, allá por los 90.



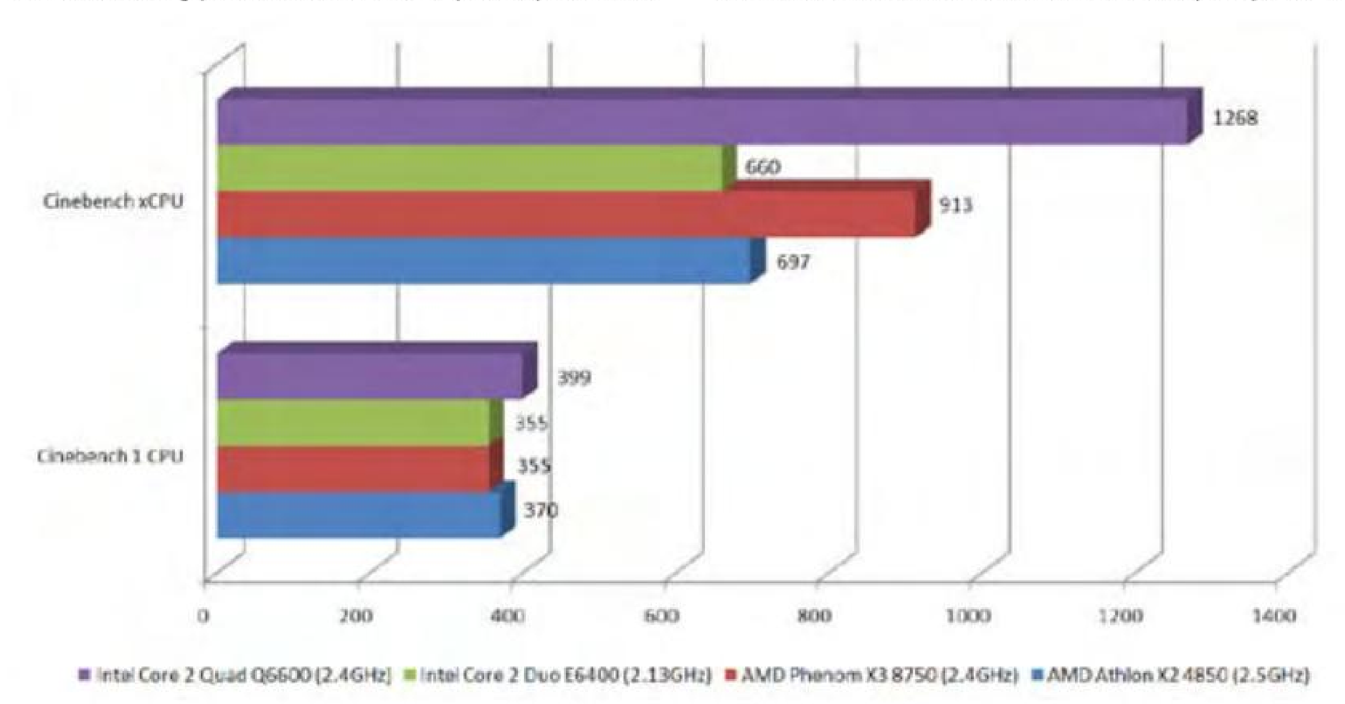
Bajo el capot del K10

No se lo queremos hacer muy complicado. Básicamente, el Phenom consiste en una refinación del súper mega exitoso Athlon 64/X2. Lo primero que han hecho es diseñar un procesador Quad Core monolítico; a diferencia de los Core 2 Quad, que son simplemente dos procesadores Core 2 Duo pegados dentro del encapsulado. Luego hicieron una mejora muy profunda de cada CPU para exprimirlas al máximo, logrando un 25% más de rendimiento comparado con un Athlon X2 a la misma velocidad. Adicionalmente, agregaron una caché de nivel 3 de 2 MB, así que ahora hablamos de tres niveles de caché dentro de un micro.

Finalmente, tenemos que mencionar que los Phenom utilizan un socket AM2+ compatible con los motherboards con AM2 que hay en el mercado. Con sólo una actualización del BIOS están listos para el nuevo procesador.

¿Tres núcleos? ¿Con qué se come?

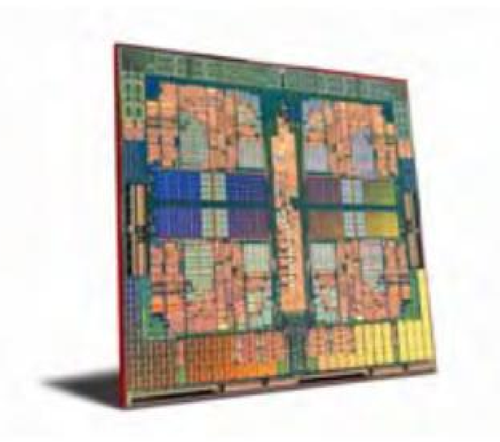
Lamentablemente, los Phenom no están para pelear la



corona por el rendimiento. De hecho, un Phenom Quad Core de 2,6 GHz está un 10% por debajo de un Intel Core 2 Quad Q6600 de 2,4 GHz. Ahora... ¿Qué pasa con los Dual Core? Aquí AMD tuvo una idea brillante. Si se encuentra un procesador Quad Core con un núcleo dañado... ¿Por qué no seguir haciendo uso de él y venderlo como un procesador de tres núcleos? Entonces se puede vender al precio de un Dual Core de la competencia, pero al mismo tiempo brindar un mayor poder de multitasking gracias al núcleo extra. Dado que Windows XP y Vista no tienen problemas en reconocer tres procesadores, así fue como el X3 vio la luz.

Probando el X3

La gente de AMD nos cedió un Phenom X3 8750 junto a un motherboard ASUS 780G. Como esperábamos –dada la inmensa cantidad de reviews que leímos en Internet–, el X3 queda un poco atrasado con respecto a los Core 2 Duo en aplicaciones que aprovechan un sólo núcleo corriendo lo más rápido posible. Pero como es lógico, cuando corremos aplicaciones que pueden usar varios núcleos, el tercer núcleo paga sus dividendos, otorgando una experiencia más satisfactoria. El sistema en general se siente mucho más ágil, casi como si tuviéramos un Quad instalado. Les mostramos el gráfico de Cinebench porque es el que mejor refleja el uso de los CPU de manera intensiva.



La plataforma Ideal: AMD 780G

Un punto fuerte de AMD es la plataforma que ofrece (esto es: CPU, chipset y GPU). En este caso, AMD le patea el trasero a Intel con su chipset 780G + SB700, que nos brinda video Radeon HD3200 con soporte para HD y salida DVI o HDMI integrada, 14 USB 2.0, PCIe 2.0, 6 SATA y audio de alta definición... ¡en un motherboard que es refrigerado pasivamente! Así, la plataforma 780G es ideal para casual gaming o para el modding que todo el mundo quiere: la PC Media Center. Con el X3 como estandarte de esta plataforma, tenemos un sistema con una potencia superior a la competencia sin tener que desfondar la billetera ni asaltar un banco. Además, tiene una característica especial, como es la del Hybrid Crossfire –sólo bajo Windows Vista–, que es ni más ni menos que combinar el video Integrado con una Radeon HD3400 y hacer un crossfire para tener hasta un 65% más de rendimiento en 3D comparado con la HD3200 solita. Interesante, ¿no?

Conclusión

¿Cuánto cuesta este muchacho? El Phenom X3 8750 corriendo a 2,4 GHz se consigue en la Argentina por unos 220 dolarucos... unos US$30 debajo de un X4 9500 –que corre más lento pero trae un núcleo más–, y unos US$70 debajo del X4 9600 –que corre a 100 MHz menos–. Si lo comparamos con un Core 2 Duo, nos encontramos que el E6550, que sería equiparable en velocidad, cuesta lo mismo que un X3 pero tiene un núcleo menos.

La siguiente pregunta es: ¿Conviene comprarlo? Creemos que combinando un X3 con un motherboard 780G podremos tener un sistema muy eficiente con un costo accesible. Además, el 780G tiene salida DVI, HDMI integrada y la opción de Hybrid Crossfire, algo que Intel no es capaz de brindar en este momento.

Definitivamente, el X3 es una opción para considerar, máxime cuando los precios se acomoden y AMD lentamente vaya discontinuando sus Athlon X2 en favor de los nuevos Phenom.

Pablo N. Salaberri | Pablitus

Agradecemos a Alejo Zagalsky de Ketchum Argentina (AMD) por su gentileza en cedernos el material para nuestras pruebas.

Cinco juegos para llevar

Mes a mes, el boom de los juegos móviles se va metiendo más y más en nuestro país. Esta vez les traemos cinco títulos variados, para todos los gustos, pero siempre respetando el dolorido bolsillo argentino.

Championship Manager 2008

8.0

Manager de fútbol | Eidos Mobile | www.eidosinteractive.co.uk/mobile

Bien sabemos que los juegos de managing son prácticamente independientes de los gráficos, dado que lo fundamental es la estrategia y el manejo de los números. Por ello, la plataforma móvil viene como anillo al dedo a la famosa serie Championship Manager, que en esta versión nos sorprende por la gran cantidad de información que Eidos logró colocar en su acotada base de datos. En esta versión, sólo podemos elegir una liga (la Premier League inglesa), aunque podemos participar en las copas de clubes europeas, midiéndonos con los mejores equipos de Europa.

A nivel estrategia, el juego nos permite bastante flexibilidad en cuanto al entrenamiento, selección de formación y transferencias de jugadores, aunque no podemos "tocar" nada de lo que concierne a la economía del club.

En definitiva, CM2008 es una adaptación muy bien lograda que mantiene lo esencial de la saga para PC: la adicción y el eterno "un partido más y dejo por hoy...".



Block Breaker 2 Deluxe

7.0

Puzle | Gameloft | www.gameloft.es

Nuevamente, Gameloft nos presenta una fórmula que casi nunca falla: idea clásica + puzle + adicción = gran juego móvil. En este caso, los resultados fueron buenos aunque, ciertamente, podría hacerse alguna innovación a la receta.

Como ya nos damos cuenta al ver una captura de pantalla, Block Breaker 2 Deluxe es un clon de Arkanoid dotado con una buena dosis de esteroides. Desde el punto de vista técnico, goza de una muy cuidada calidad gráfica, y los controles son súper cómodos, aún con celulares que no poseen stick. En cuanto a la experiencia de juego, ya avanzando un par de niveles, vemos que el fuerte de este clon está en la gran variedad de power-ups que podemos encontrar, que se ofrecen por docenas en cada nivel y hacen al título muy divertido y dinámico.

Sin dudas, la mayor novedad del título son los nuevos modos de juego, entre los cuales hay un contrarreloj y un multiplayer en el cual pueden jugar, simultáneamente, dos jugadores en una especie de Pong con obstáculos.



Abracadaball

9.0

Puzzle | Gameloft | www.gameloft.es

Varias veces dijimos que el género de los puzles es el que mejor le sienta a los celulares, más que nada, por la simplicidad en los controles y la alta cuota de adicción que poseen los títulos de este tipo. Abracadaball presenta una variante muy interesante con respecto a los juegos de unir grupos de colores.

La estilo de Zuma (popcap.com), consiste en evitar que las bolas lleguen al foso del final del camino, y esto se logra disparándolas desde un cañón de modo que se junten tres o más bolas del mismo color, lo cual produce que el grupo formado desaparezca. Si bien parece simple y "gastado", en realidad es sumamente adictivo, y la variedad de escenarios hace que juguemos hasta que nuestro transporte público termine su recorrido.

¿Y por qué se llama "Abracadaball"? Lógicamente, porque hay una pizca de magia en el título: a medida que avanzamos en el juego, podemos seleccionar distintos personajes, cada uno con su poción especial (disponible al golpear ciertas bolas), que nos permite "liquidar" múltiples bolas de diversas formas.



Worms 07

Estrategia por turnos | THQ Wireless | www.thqwireless.com

8.0

Con tantas series de juegos portadas al mundo de los celulares, era obvio que en cualquier momento se vendrían nuestros queridos gusanos, que tantas alegrías nos han dado en los últimos años.

Lo bueno del asunto es que el título no se pierde de mucho por venir en un reducido paquete Java de un par de cientos de kilobytes: tanto los gráficos como los controles son más que aceptables y el arsenal de armas disponible es lo suficientemente generoso como para no extrañar demasiado a la oveja loca (una de las grandes ausencias en esta versión).

Por otro lado, nuestro equipo consta de hasta cuatro gusanos que podrán combatir en las 20 misiones deathmatch que ofrece el juego. El único punto flojo es que a veces se hace un poco lento el traslado de los pequeños gusanos dentro del escenario.

Por último, y para cerrar una compra asegurada: siendo un juego por turnos, es posible que hasta cuatro personas se enfrenten en el mismo celular, así que no se sorprendan si ven en el colectivo una riña de nerds granulientos rodeando un diminuto teléfono móvil.



Brain Challenge

Puzle | Gameloft | www.gameloft.es

8.5

Si los usuarios de Nintendo DS pueden entrenar sus cerebros con Big Brain Academy, ¿por qué los poseedores de celulares no? Y, dicho de otra forma, si los entrenadores de DS fueron un éxito, ¿por qué no hacer uno para celulares? Esta gran idea se ha planteado Gameloft y, gracias a ella, hoy todos podemos, por un par de billetes verdes, hacer que nuestra "pequeña y móvil cajita boba" nos ayude a mantener siempre nuestra mente fresca.

Dividido en tests de memoria, lógica, matemática y visual, Brain Challenge ofrece un interesante repertorio que garantiza la usabilidad de este juego por mucho tiempo. Para quienes no saben de qué se tratan las pruebas, consisten en series de ejercicios simples de un minuto de duración (por ejemplo, dadas un par de balanzas con objetos, determinar cuál es el más pesado). Se puede tanto entrenar una sola característica como hacer el test diario, que toma un par de minutos y consiste en un popurrí de pruebas de todo tipo.

Así que no lo duden: si quieren aprovechar su tiempo muerto para algo productivo, ¡esta es su oportunidad!



Una buena manera de conseguir juegos móviles

Seguramente, muchos de nuestros lectores se preguntarán: "¿Cómo lo hacen? ¿De dónde sacan estos fabulosos títulos? ¿Acaso no son argentinos, maldita sea?". Si bien es cierto que aún no abundan ofertas locales de adquisición de juegos (de momento, sólo Gameloft ofrece la descarga con la mayoría de los operadores de telefonía celular), existe una forma muy rápida y económica de conseguir juegos Java para celulares: Game Mobile (www.gamemobile.co.uk).

Este sitio ofrece, por US$6 que se pueden abonar con tarjeta de crédito o PayPal, la posibilidad de descargar cualquiera de los más modernos títulos disponibles. Si bien la idea es que, tras el pago, nos llegue un SMS con el link de descarga del juego, en la mayoría de los casos esto no funciona en nuestro país, y debemos recurrir al plan B: ingresar a la web con el nombre de usuario que Game Mobile nos crea automáticamente y solicitar el link. Luego, lo ingresamos en el navegador del celular, y listo: ¡Ya podemos jugar a nuestro título adquirido legalmente!



Abandonado

It Came From The Desert (1989)

Los años 50 y 60 estuvieron marcados por eventos que cambiaron la faz de la Tierra. El mundo todavía se estaba recuperando de los bombardeos atómicos en Hiroshima y Nagasaki; la Guerra Fría estaba más caliente que nunca; el famoso duck & cover de la crisis de los misiles de Cuba; etc. Estos colosales hitos en la historia humana se reprodujeron en el cine de ciencia ficción de los Estados Unidos. Tal vez en su mejor época, la sci-fi de celuloide utilizó sus íconos como poderosas metáforas que encarnaban los miedos de la población. Reemplazó a los soviéticos por extraterrestres, y el terror a la invasión estaba presente. El poderoso e incomprendido poder nuclear transformaba a pequeños animales en grandes mutantes asesinos. Los usurpadores de cuerpos sembraban dudas sobre la verdadera identidad de sus vecinos, y los espías comunistas podían ser cualquiera de ellos.

Y este incomprendido título de Cinemaware, que no gozó de toda la fama que merecía, tomó todas esas convenciones, las mezcló en una aventura gráfica como nunca han visto, y escupió uno de los mejores homenajes de la ciencia ficción de los 50 hecho juego. It Came From the Desert no tiene un flujo lineal, es free roaming y tiene ciclos de día y de noche. No espera ni un segundo a que tomen decisiones, y tienen un limitado marco de tiempo para solucionarlo. El objetivo es ver qué demonios sucede en el desierto y, posteriormente, combatir contra la invasión de hormigas gigantes.

Cinemático como pocos, difícil como ninguno y con un argumento que nos hace sentir dentro de una película de la época. It Came From the Desert lo tiene todo. ¿Lo mejor? Cinemaware lo regala desde su sitio, con el ROM de Genesis incluido (que es un juego completamente diferente). Descárguenlos desde tinyurl.com/5syjzh



Re-jugables

Freedom Figthers (2003)

Otra joya un tanto oculta en el catálogo de PC, un TPS táctico por escuadrón en este caso. Se desarrolla en una realidad alternativa, donde la Unión Soviética nunca se disolvió y logró "conquistar" países como Cuba y México. El protagonista es Troy Stone, un plomero que, sin comerla ni beberla, termina en el medio de la guerra cuando los soviéticos invaden los Estados Unidos. Poco a poco, se convierte en el líder de la revolución, y la trama se va centrando en los esfuerzos de la resistencia por acabar con el dominio comunista en los EE.UU.

Freedom Fighters es puro gozo. Se necesita táctica para dominarlo; la IA es muy buena; y los controles, absolutamente intuitivos y simples, contrario a otros juegos similares que aburren de tantas opciones. Si no lo jugaron en el pasado, es momento de hacerlo. Les proponemos, como ejercicio creativo, reemplazar mentalmente a los comunistas por lagartos extraterrestres y a Troy Stone por Mike Donovan, y les aseguramos que es V Invasión Extraterrestre hecho fichín.







En línea

Entropia Universe (1GB)

Una mezcla re loca entre Second Life y un MMORPG. Un mundo hiper futurista, con moneda propia canjeable por dinero real, que se expande gracias a los usuarios, pero con muchísimo ingredientes de RPG y batallitas (como para no embolarse como pasa en el MMO de Linden Labs). Pueden jugar gratis y hasta ganar unos pesos si se pasan 32 h por día matando bichos.

Requiere algo de máquina, ya que funciona con el CryENGINE 2. Ufffff.



Casual

Oasis

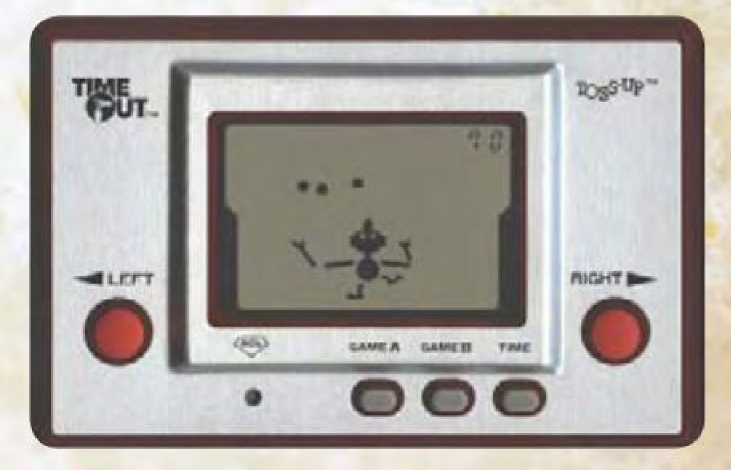
Oasis es un juego que no puede ser bueno, pero lo es. Terriblemente adictivo, además. El gameplay es muy simple. Somos un egipcio que debe ir por un mapa, con celdas ocultas, descubriendo lo que hay debajo. Así, vamos encontrando ciudades, minas, ítems y aliados. La idea es "develar" un reino conectando las ciudades con caminos y minando recursos en una cantidad limitada de turnos. Acabado el tiempo, comienza la invasión bárbara, y no hay nada más que podamos hacer. Si jugamos bien, los matamos a todos; si no, nuestras ciudades caerán ante su poderío. Simplísimo y adictivo. Casual, bah. Demo en www.oasisgame.com



Indies

Discord Times

Un indie de estrategia por turnos, similar a juegos como Heroes of Might & Magic y Disciples. Discord Times, desarrollado por Alawar, es medievaloso y fantástico, y nos permite jugar con hasta tres personajes diferentes: un guerrero, un mago y un ranger. Recomendado sólo para los fanáticos duros de Heroes III; el resto probablemente no le encuentre mucha gracia. Pueden descargar la demo desde www.alawar.com/games/discord-times/



Emuladores

Game & Watch

En Doperoms.com pueden encontrar una increíble colección de simuladores de los juegos de bolsillo de Nintendo, Game & Watch, entre otros. La lista incluye clásicos como Octopus, Popeye, Donkey Kong, Ballon Fight, Ball y Climber. Pueden descargarlos desde tinyurl.com/58cw7o. Todo un pedazo de historia en pocos bytes.

Data probablemente inútil

Uno de los mayores problemas de hacer una revista exclusiva de juegos de PC es no poder hablar de joyas como Phoenix Wright, de GBA y DS. En el Japón existen versiones para computadora, pero los muy jodidos no se animan a sacarlas en el mercado occidental. Por suerte, la cosa podría cambiar gracias a un fanático que, usando el RPG Maker, está haciendo su propia versión. Por el video de YouTube (tinyurl.com/6yupm4), la cosa pinta muy linda. Veremos si lo termina o si lo abandona, como hace el 99% de los fan games. Objection!

Morir un millón de veces

Todavía jugamos Quake III Arena



En el enorme universo de juegos online de hoy, existen viejitos que se resisten a morir, y aún en sus últimos estertores toman aire fresco y siguen adelante. Acá hay uno que todavía sobrevive... nuestro viejo y querido Quake III Arena de 1999 (¡El siglo pasado!). Aunque pequeña, la comunidad de jugadores de Q3A de la Argentina se mueve y trata de aguantar, siempre intentando renovarse, organizando torneos y desafíos.

Para los nóveles (tal vez mejor dicho: marcianos) es un First Person Shooter muy rápido que desborda trombas de adrenalina. Quienes lo ven por primera vez apenas advierten una grotesca masacre entre muñecos que saltan y vuelan en todas direcciones disparando con armas futuristas, todo muy rápido, sin sentido... bien, es exactamente eso, aunque para los "quakers" tiene sentido: de pertenencia, de superación, de clan. Q3A se siente como un deporte.

A qué jugamos hoy

En este momento, las modificaciones más jugadas son OSP, CPMA, Rocket Arena y Noghost. Las dos primeras son más que nada administradores de juego: mediante votaciones, los jugadores pueden modificar algunas variables, como reglas de combate o duración de los partidos. En Rocket Arena, nos ponen en un mapa vacío y con todas las armas a nuestra disposición para que el más fuerte sobreviva.

El mod más jugado es el Noghost. Todos los jugadores empiezan con un Railgun con infinitas balas, con la única misión de masacrar al otro equipo. Cada vez que uno muere, queda congelado y necesita que un compañero se pare a su lado para descongelarlo. Cuando un equipo entero termina congelado, el otro gana un punto. La ventaja principal de este mod es su sistema anti-lag, que permite jugar con 400 de ping como si tuviéramos 30. Esto permite desafíos internacionales y la posibilidad de jugar en cualquier server.

El lugar de reunión de la comunidad Quaker argentina está en foros.gxzone.com. Allí encontrarán toda la información necesaria para jugar, como así también todas las novedades que le competen, como por ejemplo la próxima Tóxico LAN (www.toxico-pc.com), que incluirá un torneo de Quake III Arena CTF.

Morir un millón de veces

Para los valientes que sientan ganas de adentrarse en las arenas infinitas de Q3A, sólo un "piece of advice": Prepárense para morir mucho. No es un juego para novatos, ya que el nivel que hay hoy en día en una arena normal conlleva a que cualquiera que pise un mapa por primera vez constantemente vea sus entrañas pegoteadas en las paredes.

La parte dura del aprendizaje tiene que ver con que nuestro amor propio nos permita continuar jugando. Una vez pasada la etapa de la carnicería, poco a poco van a ir progresando. ¿Cómo se van a dar cuenta de que mejoran? Simple: al principio perdían 50 a -5; al poco tiempo, 40 a 0; luego, mágicamente, ¡van a ver aparecer un 30 a 2! Después de eso, seguro ya le van a encontrar el gustito. Y bienvenidos al vicio.

[i] Hernán Fernández | Sherman

Los nuevos juegos de antaño

Una plataforma que ni hubiéramos soñado



"Apaga el ordenador y ve a la cama", se lee en mi pantalla, mientras pienso: "cómo carajo me voy a ir a la catrera, si estoy en un bondi atestado de gente, con un pelado que amenaza con apoyarme el bulto en la oreja en la próxima curva". Ustedes dirán: "Este tipo perdió la poca cordura que tenía sacando la laptop en el 60".

Pues no, sólo llevo en la mano un boleto arrugado y mi celular. Mis ojos se pierden en este feo y dañado aparato, fantasean con ver un mono de tres cabezas y un pollo de goma. Mis visiones se interrumpen cuando un bache de las calles porteñas hace saltar el enorme busto de la colorada que está enfrente.

Hoy tenemos el mismo poder de procesamiento que las viejas glorias de antaño, como la Amiga, la XT, o incluso una 386 con problemas en el copro. Apenas una ligera diferencia de peso (más o menos unos 28,3 kg). Un fichín en el celular es volver a las raíces del gaming.

Para empezar, es una plataforma a la que se le perdona todo. No importan los fps, los polígonos, el sonido o la estética. El detallista que critica los juegos se desvanece al ver cómo cuatro sprites hacen que un chato y enano héroe 2D camine por un bosque encantado. Se conmueve con los dos o tres cuadros más que forman el ataque mortífero de una espada compuesta por apenas unos diez o veinte píxeles.

Es cuestión de tomarse un tiempo para ver cómo las empresas reflotan clásicos en su versión "mobile", o mirar el éxito de los browser games y darse cuenta de lo poco que influyen los gráficos y los brillitos lindos a la hora de vender o convocar gamers.

"Peleas como una vaca", pienso, mientras dejo el asiento a una anciana. Y de repente... ¡Bache! Pechos rebotando... esa es la única física que importa. Por más que uno pueda hablar y mensajearse o lo que sea, las limitaciones de espacio, recursos y procesamiento de cada teléfono son inamovibles. Los diseñadores y programadores nos encontramos maldiciendo al cielo mientras tratamos de hacer andar un mismo fichín en distintos aparatejos. Esos insultos han de semejarse a los que profirieron las leyendas vivas del picor cuando intentaban meter a Larry, LeChuck o al mismísimo Indy en nuestros viejos carretores.

Cuando leía la nota sobre el Intel Atom (i06), pensaba: ¡Por Tutatis, no! Y no lo digo por llevarle la contra a los fanáticos del hard. Pero cualquiera hace un rancho si tiene un palo verde. El verdadero desafío es hacerlo con dos mangos. La falta de recursos es lo que nos hace más creativos a la hora de hacer un juego, porque requiere de la imaginación de los diseñadores, developers y hasta del jugador mismo. La pobreza gráfica de algunos celulares hacen que vuelva a prevalecer la jugabilidad sobre lo visual y deja los detalles a nuestra imaginación. Hoy es posible revivir viejas épocas con ScummVM en un Nokia N60.

No hace falta viajar al extranjero. Nuestro país tiene hoy un potencial enorme para desarrollar estos juegos que no requieren tantos millones de dólares. ¿Qué nos impide aprovechar estas desventajas técnicas y convertirlas en el motor que impulse nuestras viejas fantasías fichineras?

[i] Francisco Gindre | Pacu

IRROMPIBLES VS. GEARS OF WAR

Estoy harto de las mentiras del mico fabulador de Rolo. Si fuera tan hábil para jugar como para mentir con su prosa, estas líneas no serían necesarias. Pero, claro, prefiero que siga siendo inhábil, porque si no me quitaría el gusto de seguir aporreándolo con mis líneas cuando me toca, y perderíamos esta batalla verbal tan folclórica. Y digo folclórica porque así son las fábulas de Rolo. Cuando lean su versión de los hechos, sólo un cuarto de lo que escribe es verdad. ¿El resto? Patrañas de pescador barato.

El superclásico del domingo

Charlando en una reunión con el Gerente de Hogar y Entretenimiento de Microsoft, salió el tema Gears of War. Era un fichín que teníamos que probar. Microsoft se ofreció gentilmente a auspiciar esta nueva epopeya, y nos enviaron unas cajitas de amor que en pocas horas pusieron en funcionamiento mi plan mokiavélico (que es como "maquiavélico", pero mío, jeje). Ya tenía juego y tenía sponsor oficial. Ahora necesitaba a los comensales para esta batalla. No debería ser una tarea difícil; Gears of War tiene todo lo que un irrompible necesita: balas, granadas, escopetas y motosierras. Fonsi2 no fue difícil, el tipo está siempre bien dispuesto, es un verdadero irrompible. No importa cuánto tenga que hacer (trabajo, familia y esposa), siempre está listo para emplomarnos los dientes a balazos. Rolo es otro cantar. Este mico viejo tiene más problemas que el inflamado intestino de una vieja de 90 años. Podríamos decir que es de intestino perezoso: nunca se sabe cuándo va a caer, siempre con pedorretas y apesta horrores.



Ya no más bailes de TIKI TIKI

En las viejas épocas, nunca había lugar en los servidores y el audio pre-batalla era ese ruido a teclitas ("tiki tiki tiki") de nuestros clics interminables. Si uno tenía suerte, entraba; si no, rompía el teclado a trompadas. Microsoft se apiadó de nosotros y, con una interfaz muy sencilla que utiliza Windows Live, uno entra, juega y rara vez se preocupa por tonteras como el lag.

Para la primera prueba, intentamos hacer un partido cooperativo, pero como somos tribilines tercermundistas, no teníamos una cuenta Live Gold. Esta cuenta es requisito imprescindible para partidas cooperativas o cerradas. Lo bueno es que un match abierto llena los espacios muertos cuando Rolo nos deja colgados por charlar con sus tías viejas con olor a colonia barata. Lo malo es que abierto nos quedaba el ano cuando entraban los yanquis aceitados, con mouse láser inalámbrico y con mira telescópica en la yema de los dedos.

Elegimos un nivel llamado "Santuario", oscuro, frío, lluvioso y con un tétrico cementerio. Los primeros 15 minutos fueron realmente felices. Rolo alegaba estar en el arrozal de su trabajo, cosechando avisos publicitarios como coreano (seguro estaba viendo Bailando por un Sueño y evitaba ser descubierto), mientras Fonsi y yo teníamos un deathmatch épico. Claro, siempre era más sencillo para mí porque conocía un poco más las armas. Si bien Fonsi me azotó un par de veces, yo lo castigaba con mayor frecuencia. Justo cuando decidimos tomar fotografías, llegó el horror. Llegó el horror de un niño yanqui cuyo nombre no recuerdo y prefiero no recordar. Nos corrió a perdigonazos como un viejo y maloliente montañés, impidiendo nuestra labor periodística. Aparecía y desaparecía, saltaba y corría, era como Neo corriendo por la Matrix haciéndose una panzada con dos viejas gordas con olor a materia fecal. Afortunadamente nos salvó el gong, y cambiamos de nivel antes de que la diferencia nos obligara a retirarnos sin estilo.

Esta gasolinera no es lo suficientemente grande para los dos

En el siguiente round, aparecimos en una gasolinera abandonada. Como en un duelo del Lejano Oeste, Fonsi de un lado, yo del otro. Corrí a buscarlo. En un nivel tan grande, tardé un buen rato para encontrarlo corriendo tras unas cajas. Una rociada de mi metralla y no supo qué pasó. Pero algo apestaba aquí. Todas las veces que le disparaba, él caía y volvía a levantarse; no moría de inmediato. Algo apestaba aquí y yo no había comido guiso aquella noche. Aún así, seguí peleando. Sólo quería pólvora, y eso es lo que Fonsi recibió hasta que otra vez el horror se hizo presente. El falso Neo volvió, y con él otros dos habilidosos. Fonsi se pasó a mi bando rápidamente para ayudarme a contenerlos. Porque esa es la regla de todo irrompible: nos cascamos entre nosotros; pero si tenemos visitas, nos unimos para recibirlo con... ¿cariño? Pero cariño es lo que ellos nos dieron de sobra. De hecho, eran mucho más "cariñosos" que nosotros. Era claro que conocían bien el escenario y tenían armas que desconocíamos. En medio de esa balacera apareció Rolo, que no llegó a saludarnos porque un falso Neo lo atravesó con su sniper. Lo peor es que no sabíamos cómo rematarlos cuando caían, así que correteábamos como quinceañeras desnudas en una fiesta, tratando de salvar nuestro trasero. Accidentalmente se me cruzó un Neo y le lavé los dientes con mi escopeta. Cuando cayó al piso, vi una opción para rematarlo pateándole la cabeza al pasar sobre él. Claro, ahí estaba la solución. Me sentía como el héroe que descubre el punto débil del enemigo y salva a la raza humana. Desafortunadamente, nosotros no éramos tan habilidosos, y nos dieron una paliza sobrehumana. Aquellos muchachos eran como clones de Steve Austin (el hombre nuclear), y nosotros éramos una copia barata de Barbie de bolishoping. Microsoft acababa de auspiciar nuestra paliza.

Sebastián Di Nardo | Moki



Correo

revista@irrompibles.com.ar

¡Gracias por escribirnos! Y también por registrarse y participar en nuestros foros en **www.irrompibles.com.ar**, donde los estamos esperando para compartir toda clase de delirios. Recuerden que las cartas publicadas en esta sección participarán de un sorteo especial que haremos a fin de año.

PARA QUÉ Estaba leyendo la revista de mayo de 2008, edición N°6, en su primer año de vida. Soy una persona que habitualmente lee los editoriales de muchas revistas. A veces, los editoriales valen más que la revista misma (esa es mi opinión, que por suerte nadie comparte).

¿Sabes qué? Cuando empezaste a hablar sobre armar la revista captaste mucho mi atención; cuando decías que te detuviste en la revistería me sorprendiste, y quería leer más rápido para saber en qué terminaría la anécdota. Cuando finalizaste con la frase "Era lo que necesitaba escuchar", aunque me tildes de loco, me largué a llorar. Quizás no entiendas, pero es que soy diariero. Y estoy a favor de la industria en papel, creo en su continuidad, creo en su valor, y disfruto con cada revista nueva que sale que empiezo a vender, y disfruto aún más cuando un cliente me dice que tal revista se la reserve todos los meses. Eso es lo que pasó con tu revista en el mes de abril; un cliente me la compró y me dijo que se la empiece a guardar. Entonces, para mayo, encargué a la distribuidora que me mande dos: una para mi cliente, y otra para algún ocasional futuro cliente, que si nadie la venía a comprar, me la quedaba para mí. Eso hice. Llegaron dos en mayo: una le entregué a mi cliente, que compra, para que te des una idea, la EDGE, la EGM, especiales de la española HOBBY CONSOLAS, algunas PLAY 2 MANIA, PC USERS, de vez en cuando la H o la MAXIM y ahora agregó fija, todos los meses, la tuya.

Entonces notarás, o si no se nota, te aclaro, que tengo pasión por mi laburo, tengo pasión por cada cliente satisfecho que sale de mi parada de diarios y revistas.

Lo que me llevó a escribir este mail tiene que ver con la pagina 11 de mayo, "¡SUSCRIBITE A IRROMPIBLES Y RECIBÍ LA REVISTA EN LA PUERTA DE TU CASA! ¡NO IMPORTA EN QUÉ LUGAR DEL PAÍS ESTÉS!". No, amigo, no es correcto, no entiendo la necesidad de suscribir a la clientela, no entiendo por qué la necesidad de eliminar de a poco al diariero. ¿O sea que lo ideal para vos es que el diariero no exista? Porque para que exista tiene que haber un trabajo que le reditúe, que pueda ganar el mango con cada una de las publicaciones, si no, este oficio, tan dedicado, tan esclavo, no va a tener quién lo haga. No vamos a poder continuar con nuestro laburo.

Simple, esa es mi molestia. Sé que no vas a hacer nada para cambiar el tema de las suscripciones. "Negocios son negocios", dirás, pero no me parece justo. Me entristece. Lamentablemente, sentiré una daga en la espalda cada vez que venda una publicación de ustedes; cada vez que haga un cliente, voy a pensar que esa persona va a leer la revista, se va a suscribir y, por vergüenza a haberse suscripto, va a dejar de pasar por mi negocio. Es re triste, re frustrante. // **Cristian Campi, Quilmes Oeste.**

Cristian, tu email, conmovedor y franco, refleja una preocupación absolutamente válida. Sin embargo, el sistema de suscripciones que usamos (SPP, Servicio Puerta a Puerta) no te deja de lado, porque trabaja justamente con los diarieros. La revista llega a tu puesto, para que vos la lleves a domicilio. ¡Por eso lo elegimos! Se supone que SPP te paga una comisión por ese trabajo, de manera que no te perjudica, sino al contrario. Averiguá con ellos, por favor. La intención de Irrompibles nunca fue dejar de lado al diariero. La suscripción se implementó primordialmente porque es la forma más efectiva de llegar a los lectores que residen lejos de las capitales del país. Además, así la pueden recibir sólo unos días después de su salida en Buenos Aires. ¡Muchas gracias por escribir y ojalá sigamos en contacto!

Nos vemos en 30 días.

Staff

EDITOR RESPONSABLE
Martín Ramón Vázquez

DIRECTOR
Durgan A. Nallar

CONSEJO EDITORIAL
Sebastián Di Nardo, Rodrigo Peláez

JEFE DE REDACCIÓN
Maximiliano J. Ferzzola

REDACCIÓN
Nicolás Arias Binda, Fernando Coun, Hernán Fernández, Alfonso Gallo, Francisco Gindre, Lisandro Pardo, Marcos Pesquero, Leandro Venturini, Constanza Villanueva

AGRADECIMIENTOS
Jean Paul Ferreira Rosa, Pedro F. Hegoburu, Revista NAH!, Jorgelina Pecina (Gameloft), Andrés Loguercio, Stefan Schaefer (Flight1), Alejo Zagalsky (Ketchum Argentina)

DIRECCIÓN DE ARTE
Rafael Zabala Borgeaud

DISEÑO GRÁFICO
A. Azenett Rosales

ÁREA TECNOLÓGICA
Pablo N. Salaberri | Ariel Gentile

CORRECCIÓN
Ariadna M. Garro

RR.PP. | VENTAS
Lucila Carabelli | (15) 4178-3261
Rodrigo Peláez | (15) 5957-7057
Mariano Sanjiao | (15) 5343-0026
Julio C. Zacarías | (0221) 15-565-1786

REPRESENTANTES EN USA
Alex Ronnie Mora
Gastón Enrichetti

[IRROMPIBLES] #7 es una publicación de Moebius Editora – Reconquista 870, 8º 30 – Capital Federal. Distribuye en Capital Federal y Gran Buenos Aires: Distribuidora Loberto distriloberto@fibertel.com.ar www.distriloberto.com.ar. Distribuye en el Interior: DAP S.R.L. Registro de la Propiedad Intelectual en trámite.

ISSN 1851-3387

revista@irrompibles.com.ar
www.irrompibles.com.ar


cryo
ROPA CON ACTITUD



cdmarket
Satisfacción para impacientes
PRECIO PROMOCIONAL
cdmarket.com.ar
0810 • 333 • GAME
SERVICIO TÉCNICO ESPECIALIZADO 4375-1464
VENTA ON LINE A TODO EL PAÍS!
VISA
MasterCard
OCA